

REVISTA
Número 3
795.- ptas.
617 Mb. repletos de Vídeos, Música, Imágenes y mucho más!!
ドカン
DOKAN
TODO SOBRE MANGA & ANIME
*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95
68 páginas a todo color
Doble póster regalo:
NADESICO
Xclamp
Martian Succesor Nadesico, el OVA
Reportaje Especial:
XVI Salón del Cómic de Barcelona
16è SALÓ INTERNACIONAL DEL CÒMIC DE BARCELONA
1er Aniversario
I''S
QTLever: Voces actuales; nuestros Seiyû
Master Moskiton
Un Vampiro de mucho cuidado
CD-MANGA
Mira el contenido al dorso de la revista
Editado por
ARES informática
00003
8 414090 102292



REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº3-JUNIO'98

EDITORIAL

Realmente el reposo tras los ajetreados días del salón que ya han quedado atrás, es reconfortante, aunque sólo pueda disfrutarlo durante unos instantes maravillosos; después me dedico a otros menesteres que también creo que son maravillosos, como pensar en los contenidos para **Dokan.**

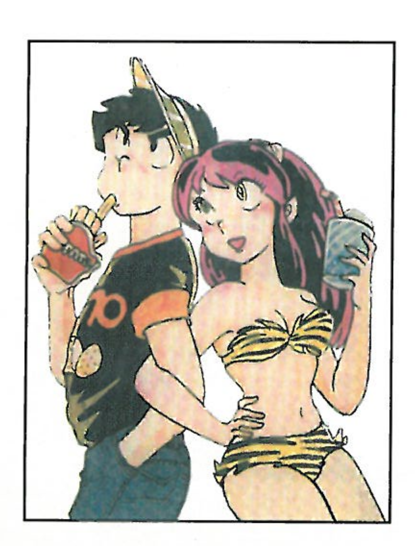
Hoy he querido hacer una pequeña reflexión sobre lo que puede significar este mundillo para muchos **otakus**.

El manga, el anime, la cultura japonesa... son para el **otaku** temas muy atrayentes sobre los que necesita saber cada vez más; y es una curiosidad sana, que permite tener activa la mente y disfrutar de esas imágenes que guardamos con cariño mientras estamos en el trabajo, en el instituto o por qué no, realizando tareas caseras.

El **otaku** vive con el manga y lo lleva dentro de sí como un tesoro, ya que en él se reflejan sus gustos, emociones y a veces, sentimientos. Eso es precisamente algo que he encontrado en muchos mangas, la suficiente expresividad como para entender lo que ocurre sin saber mucho japonés (lo estoy intendando, creedme).

Cuando hablo de sentimientos no me refiero solamente al **shojo**, sino al manga en general; **shonen** y **shojo** consiguen reunir en sus páginas la cólera, la fuerza, a veces el miedo...la alegría, la belleza y muchos más que consiguen engancharnos sin poderlo remediar. Y es que aunque hubiera forma de evitar esta pasión, creo que no querríamos ninguna medicina.

Mary Molina

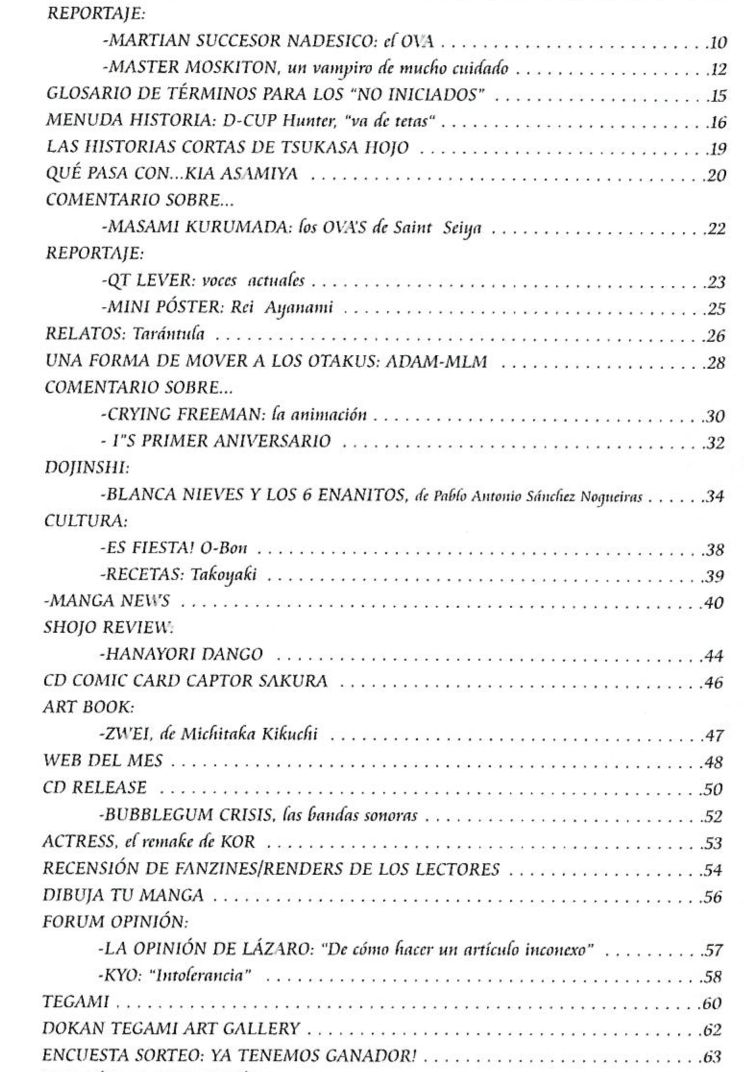


SUMARIO









Número 3. Junio 1998

DIRECCION: Mª José Castro. REDACTOR JEFE: Mary Molina. COLABORACIONES: Bárbara Pesquer, Lázaro Muñoz, Marc Arambudo, TONKAM, Ismael Rodríguez, Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Miguel Ángel Ortiz, Lola Pérez, Matsuyama, Shôzo Somekawa. FOTOGRAFÍA: David Matamala. TRADUCCIONES: Bárbara Pesquer. CONTENIDO CD: José García, Albert Sanz y Mary Molina. DISEÑO Y MAQUETACION: José Carmona, Antonio Jiménez. REDACCION Y ADMINISTRACIÓN: Ares Informática S.L, C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 •Fax: 93 3751053. SECRETARIA DE DIRECCION: Yolanda Montón. ADMINISTRACION: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. DIRECTORES DE PRODUCCION: José García, Albert Sanz. FOTOMECANICA: Ares Informática, S.L. IMPRESION: Rotographik S.A. DUPLICACION CD's: MPO Ibérica S.A. DISTRIBUCION: COEDIS S.A. DISTRIBUCION EN ARGENTINA: D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

Dokan número 3. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.

YAMATO

Con motivo del 25 aniversario de **Yamato**, que marcó un hito en el mundo de la animación japonesa, convirtiéndose en un modelo a seguir, vuelve a nosotros este clásico de **Leiji Matsumoto** con la reedición de todas las animaciones, así como del manga. En la animación se reeditan los volúmenes que recopilan la serie de televisión que irán a pareciendo a partir del 25 de mayo.Asimismo las películas de animación:

Saraba Uchû Senkan Yamato -Ai no senshitachi-
VC:BES-1695 - LD:BELL-1148
Uchû Senkan Yamato - Ataratanaru tabitachi-
VC: BES-1969 - LD:Bell-1149
Yamato yo Eien ni
VC:BES-1970 - LD:BELL-1150
Uchûsenkan Yamato - Final Chapter
VC: BES-1971 - LD:BELL-1151

TRYGUN

Recientemente publicado por **Norma editorial**, **Trygun**, que prácticamente ya lleva un tiempo funcionando bien en Japón con una buena aceptación en este mes de abril se ha convertido en una de las novedades importantes. La causa, su aparición en la animación. Su adaptación ha sido concebida como una impresionante **Road movie**, en una historia enmarcada en la ciencia ficción y grandes dosis de acción. En ella, nuestro protagonista **Wash** al primer golpe de vista una persona tranquila y pacífica, pero realiza su viaje para llevar a cabo una venganza. Es el conocido **Gunman** que recibe el nombre de **Ningen Taifû** (Human Typhoon) y constantemente se ve perseguido por **Meryl Strive**; una especie de inspectora que quiere detenerle. Una chica aparentemente inteligente pero es más bien cortita; siempre con su ayudante **Miry Tompson**; es algo marimacho y vasta. Promete muchísimo con gags de lo más becerro y con un diseño de personajes y una animación de mucha calidad.

TENKU TENSHÔ NAZCA

El pasado mes de abril vió la luz una nueva producción en un marco épico y exótico, **Tenku Tenshô Nazca**. Emitida en **Tôkyô terebi** los lunes a las 13Ô15 horas.
Hasta ahora habíamos visto mitología griega, tradición védica o la china en la animación. Ahora **Nazca** muestra una novedad: el panteón **Inca**. Con un carácter épico, fantasía, acción y guerreros que luchan por sus ideales. **Nazca** nos presenta la época perteneciente al antiguo y gran **Imperio Inca**. La historia presenta a **Masanari Tate** (22 años) y a **Kyôsuke Miura** (17 años), miembros del club de **Kendô** de la misma escuela superior y unidos por una relación fraternal. Pero 400 años atrás eran **Yawaru** y **Bilka**, guerreros del **Gran Imperio Inca** que estaban enfrentados y ahora, reencarnados se han vuelto a encontrar. Además de un tercer personaje, **Yuka** (21 años), la novia de **Tate**, a la que **Kyôsuke** adora. En el pasado fue la **Doncella Akria**, que antes de dedicar su vida al templo era la novia de **Yawaru**.
Por diferentes motivos empezarán a recuperar recortes de su pasado y se desencadenará un nuevo enfrentamiento del que no podrán escapar.
Ésta es en una serie a tener muy en cuenta a la altura de producciones como **Tenku Senki Shurato**, y prueba de ello es que cuenta con **Hiroko Tokita** como director (**Miyuki, Hi Atari ryôko, Yawara!...**) y con el maestro **Sano** como diseñador de personajes (**Uchû kishi Tekkaman Blade, Kidô kishi V Gundam o Bounty Dog**) además de dobladores de categoría (**Takeshi Adno** o **Megumi Hayashibara** entre otros).

WOWOW (Canal satélite japonés)

En el espacio de **ÒWowowÓ** que se inauguró el pasado mes de abril, de 50 minutos de duración, se introducen tres animaciones de primera que darán mucho que hablar.
"Es un espacio que se ha pensado como un magazine, en el que encontramos tres animaciones de primera clase, que además de sus propios op./ ed. también el espacio incorpora vídeos musicales de los ídolos más conocidos del momento" dice la productora de **Kubei**.

ANDROID ANA MAICO 2010

En un principio difundido por dramas radiofónicos, más centrado en una trama del mundo industrial, pero en la adaptación para la animación, la historia escrita para **Maico** crece y toma un cauce un poco distinto.
En el 2010 una importante empresa industrial gasta una elevada cantidad de dinero para construir el primer androide **Announter, Maico**, al que a veces llaman **Ana**.
Ella está aún incompleta y, pese a ser una máquina, no está demasiado de acuerdo con sus creadores. También como compañeros de reparto tiene a un **AD** de la **Nippon Hôsô**, honesto y sincero, aún muy joven. A la directora de la empresa, que parece tener una gran estabilidad y un nuevo personaje creado para el *anime*.
Siempre algún acontecimiento alborota el panorama y la historia va evolucionando en un universo que con algunas situaciones de comedia, se perfila como una historia algo a lo que se ha de prestar atención.

AH MEGAMI SAMA!

Es una novedad en la que aparece de nuevo en la animación, la historia de amor de la diosa **Belldandy** y de su querido **Keiichi Morisato**. Pero eso sí, de forma muy especial, volvemos a revivir los desafíos de **Ah Megami Sama!** en **SD** con un tono totalmente de parodia y de *gags* que rodean la historia basada en el popular manga de **Kosuke Fujishima.** Encontraremos en esta historia como gran núcleo a las tres hermanas. **Urd** con sus pócimas de nombres impronunciables y efectos de auténtica catástrofe, **Skuld** con sus mechas y su exagerado apego a **Belldandy** que la inducen a llevar a cabo contra el pobre **Keiichi** lo peor no imaginable y **Belldandy** tan encantadora como siempre. Y junto a ellas un invitado provinciano de las tiras cómicas de **Fujishima**, "El Ratón Gan".

NEORANGA Nankai Kisei (la estrella de los mares del sur).

Se trata de una serie.Desde el principio fue pensada y comenzara como una comedia, pero con un repentino tono de seriedad. De forma que en el primer capítulo de **Neoranga**, para aquellos que son aficionados a las historias serias no llegaran a concebir siquiera que se se trata una historia de ese tipo.
Neoranga es un bello robot, que desde las islas del sur llega a Tokyo para proteger a una importante autoridad. Junto a ella aparecen en la animación las tres hermanas **Shimahara**. Cuando **Neoranga** y las tres hermanas se mueven sincronizadamente, pueden ocurrir fenómenos fuera de lo normal, convirtiéndose, como refleja su rostro en esos casos (que no siempre suceden) que es alguien de temer.

MAZE (Serie de televisión)

Maze aparece en Ova más radical que en televisión, con muchísima acción. Aparte de ser aconsejable para mayores de 18 años. Son muchos los que ya saben algo de ello. Actualmente la serie de televisión ha atraído a una gran cantidad de aficionados que se sumergen en el mundo de **Maze,** esta vez con una nueva lucha. Había empezado su andadura en **Tôkyo Terebi**, a las 1'15 de la madrugada y con una temática de corte medievalista.
Aparece en el plantel de doblaje **Aya Hisakawa** como **Yan Dell,** una doncella en que duerme un poder latente.
El día 21 del pasado mes de mayo se lanzó al mercado un compacto con la banda sonora, que incluye entre sus temas el *opening* **¡Big Fight! OtokoMaze** (Gran lucha, chico Maze).

continua en la pagina 15

XVI SALÓN DEL CÒMIC DE BARCELONA



Entrada de la **Estación de Francia** de Barcelona

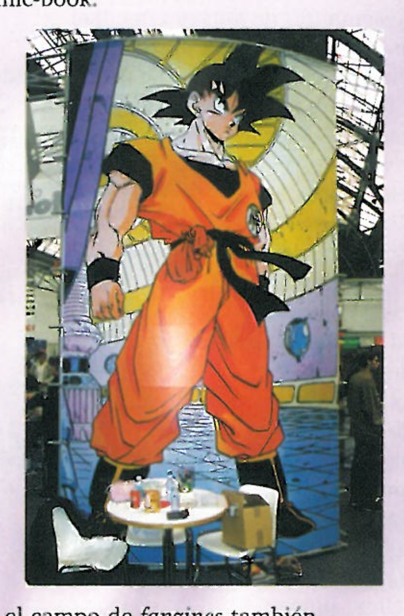
Como es habitual el Salón del **Cómic de Barcelona** se celebró en la **Estación de Francia**, junto a las vías que, cada año, reúnen a cientos de aficionados al cómic.
De jueves 7 a domingo 10 de mayo, tan sólo deteniéndose para comer y dormir, el bullicio y la unión por una afición harto conocida como noveno arte empieza a renacer...
Entre los autores invitados destacamos la presencia de **Stan Lee**, creador de personajes tan emblemáticos como **Spiderman**, que han marcado huella en el mundo del cómic.
La presencia del **manga** ha estado presente en las novedades de las editoriales que dedican parte de sus títulos a colecciones de éste género y en los *stands* con *merchandising* novedoso. En esta ocasión, los *fanzines* dedicados a nuestro tipo de cómic preferido han vuelto a aparecer con fuerza junto a nuevos grupos de guionistas y dibujantes con interesantes propuestas.



Stand de **Planeta de Agostini Comics**

Jueves 7

Por la mañana se empezaron a cargar las baterías de lo que íba a ser cuatro ajetreados días de salón. Los *stands* prepararon los últimos detalles, se entraron los últimos palets de material, se abrieron las puertas de las exposiciones y.... ¡el salón estaba servido!
El jueves no acostumbra a ser un día loco, es el ideal para encontrar todo lo que el aficionado anota en su lista de "favoritos" durante el año o período de tiempo previo al salón. También es tiempo de encuentros entre los aficionados que, a causa de la distancia entre sus poblaciones no pueden verse durante el resto del año.
Por la tarde destacaremos la presentación realizada en la sala de actos de **Amaniacomics**, con los números 4 y 5 del *fanzine* **Amaniaco** y sus últimas novedades en forma de monográficos. El **"Hombre que araña"** y **"Hermi y Max"**; **Amaniaco** no trata de manga (aunque haya incluido algunas veces parodias sobre **Heidi** o **El gran Sushi** en sus páginas), pero lleva en el mundo del cómic muchos años ofreciendo una publicación que muestra calidad y buen hacer en formato cómic-book.



En el campo de *fanzines* también presentaron sus novedades el grupo **Alien Graphic Company** (editores del desaparecido fanzine **Jonu**) con un notable abanico de publicaciones tales como: **"Alien magazine"**, que ya cuenta con 8 números, una revisión del cómic actual que también incluye reportajes sobre manga (su número 3 estaba prácticamente dedicado a ello), y los comics-books **"Batalla en la llanura de los huesos"**, una aventura con bárbaros, sangrientos vampiros y hadas muy sexys, **"Nothing Man, los extraños días del tío Rez"**, con *cyborgs*, armas y malos muy malos, **"Dimensión Zero"**, que cuenta con un verdadero equipo de guionistas, dibujantes y entintadores varios, además de añadir en algunas de sus viñetas efectos por ordenador, con lo que se consigue un producto muy recomendable para los amantes del cómic de ficción, **"Tram"**, una aventura futurista con mechas con portada de **Nacho Fernández** y **"Sproing, La justicia que rebota"**, una especie de héroe-muelle.
No podemos hablar de *fanzines* sin mencionar el Barcelona Comics por su alta calidad gráfica, ofreciéndonos en cada portada una espléndida ilustración. Este *fanzine* con calidad de publicación profesional lleva unos diez años en activo y este año ha presentado un monográfico en formato cómic-book titulado **Pangeópolis,** con guión de **Luisfer** y dibujo de **Santiago Cobo Roldán.**

Los grandes: Planeta de Agostini

Presentaron sus novedades a las 6 de la tarde. Entre otros cargos estuvo presente **Ana Mª Meca**, editora de **manga**, que mencionó su descontento por la casi marginal posición del **manga** en la presente edición del salón, no habiendo sido nominado ningún *fanzine*, autor o guionista de éste género para los premios de este año.
A lo que íbamos, se presentó **"Ruin Explorer"**, con guión y dibujo de **Kunihiko Tanaka** en formato libro de 176 páginas. Su precio de 1.495, -ptas. Es una



Presentación de **Amaniacomics: Jordi Coll.**

historia de carácter medieval muy ligada al mundo de la magia en el que sus protagonistas, **Ihrlie** y **Fam**, dos chicas de muy buen ver, van en busca de los secretos de un pasado glorioso. El dibujo atractivo y detallista, pero sin llegar a ser sobrecargado consigue que la narración vaya adquiriendo interés a medida que el lector va avanzando por sus páginas. **"Detective Conan"** (**Meitantei Conan**, en japonés) con guión y dibujo del célebre **Gosho Aoyama** (autor de **Yaiba**, serie que emitieron nuestras cadenas de TV en su totalidad hace algún tiempo) en formato volumen japonés, 184 páginas Su precio de 1.195, - ptas. Esta obra es altamente recomendable no tan sólo para los **otakus** sino para el amante del buen cómic en general. Lo tiene todo, un buen dibujo y acabados muy correctos, un

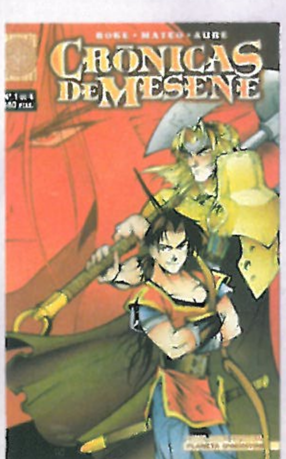


Ana M.ª Meca editora de manga de **Planeta de Agostini**



Detective Conan de Gosho Aoyama, una de las novedades de Planeta de Agostini.

guión que no descuida ni el más mínimo detalle, un protagonista que (podría haber ocurrido) nunca cae en la petulancia e importantes personajes secundarios que no hacen sino reforzar la solidez de esta obra. Para resumir el argumento: a grandes rasgos se puede decir que son una serie de pequeños casos en que la colaboración del pequeño **Conan** (todo un cerebro) con la policía es inestimable para resolverlos.
Si no conocéis a **Gosho Aoyama**, este es un buen momento para hacerlo. Y **Geobreeders**, con guión y dibujo de **Akihiro Itoh** (autor de **Lawman,** recientemente publicada también por **Planeta**) en formato cómic-book de 48 páginas. Sigue la publicación de **Ranma ½** de **Rumiko Takahashi** con el inicio de una séptima parte que constará de ocho números. Finalmente los seguidores de **Dragon Half** de **Ryusuke Mita** están de enhorabuena con la continuación de esta serie en su segunda parte, mismo formato, mismo precio (serie de ocho números formato tomo de 96 páginas al precio de 595, -ptas.)
En la línea de los autores españoles se presentaron las **Crónicas de Mesene**. Una historia de corte medieval con guión de **Roke González (Desafío, Fian...)**, lápiz de **Mateo Guerrero** y tinta de **Aure**. Es una serie limitada de 4 números en formato cómic book de 24 páginas al precio de 190. -ptas.
Star Hounds –génesis- con guión y lápiz de **Nacho Fernández** y tinta de **Eduardo Alpuente**. Una divertida odisea espacial que cuenta con personajes conocidos como **Morsa** o **Riddley** de **Fanhunter**. **Desafío –School Fighter-,** con guión de **Roke**

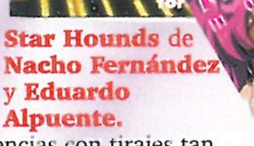


Crónicas de Mesene. Roke González. Mateo Guerrero. Aure Jiménez.

González y el dibujo en contínua evolución de **Carlos Javier Olivares,** sigue esta saga con sus habituales dosis de buen humor.
Planeta lanza también una línea de *merchandising* de **Dragon Ball** al mercado en forma de series de postales, libretas y un póster book. Dirigido a los seguidores de la ya mítica serie de **Akira Toriyama.**

Mesa redonda: crónicas fanzinistas

Interesante mesa redonda moderada por **Jordi Coll** (fanzinoteca de **Ficomic** y miembro principal de **Amaniacomics**) a la cual asistieron como ponentes varios representantes de *fanzines* que han conseguido una buena difusión y una realización por imprenta. Se explicó desde los inicios más primerizos de este tipo de publicaciones realizadas con fotocopias, pasando por las primeras tapas a color y la final realización del mismo mediante fotolitos e impresión, con un tiraje de 300 a 500 ejemplares, llegando a los 1.000 o 1.500 ejemplares algunos de ellos, aunque confiesan haber tenido desagradables experiencias con tirajes tan largos.
Muchos son localistas, sin pretender alcanzar el nivel de una publicación profesional, pero esto responde a otra filosofía de hacer el *fanzine*, sea por *hobby* o por la simple amistad existente entre amigos que desean hacer pública su afición.
Aquéllos que inician su andadura en este campo dirigieron sus preguntas hacia el tema de la difusión y del porqué del éxito de algunos *fanzines*.



Star Hounds de Nacho Fernández y Eduardo Alpuente.



Revista Alien Magazine del grupo Alien Graphic Company.



Sheol de Vanessa Duran y B3 de David Ramírez

Jordi Coll comentó que gracias a ellos algunos autores que hoy disfrutan de merecido reconocimiento empezaron haciendo *fanzines* en fotocopias, como los presentes en la mesa redonda.

VIERNES 8

Todavía sin haber mucho bullicio, se paseaban por los pasillos dos grotescos "Mortadelo" y "Filemón" acercándose, o sin querer y en algunos casos, "asustando" a los más pequeños. Entre los aficionados pudimos apreciar a dos o tres "muertes" (refiriéndonos a la versión del guionista **Neil Gaiman**) con la cara blanca y el habitual maquillaje egipcio en los ojos.
Por la tarde, ediciones **La Cúpula, Norma Editorial** y **Glénat** hacían sus respectivas presentaciones de novedades en la sala de actos.
Aparece el volumen número 7 de **"Sailor Moon" por parte de Glénat y como novedad, "Ikkyu"** referenciada en el apartado **"Manga News".**

Norma Editorial

Un libro de ilustraciones y un póster del **Milennium** de **Luis Royo** son un buen comienzo. El estilo realista de este autor nos deleita con sus cada vez más espectaculares ilustraciones.
En su línea manga nos presenan **B'T X** de **Masami Kurumada** (el célebre autor de **Los Caballeros del Zodíaco**, en japonés, **Saint**





Seiya). Esta obra ha gozado de una gran popularidad en Japón con sus mechas y su acción trepidante. Formato cómic-book de 64 páginas al precio de 395. -ptas. y **Plastic Little** de **Satoshi Urushihara** (conocido en nuestro país por **La leyenda de Lemnear y Chirality**, también publicadas por **Norma)** en la que seguimos contando con el espectacular dibujo de este autor que reproduce las curvas femeninas y las lycras a la perfección. Aventura de carácter futurista con algunas dosis de erotismo. Formato libro colección **Manga Gran Volumen** número 31 al precio de 1.500. -ptas.
Sigue la publicación de **Armitage** de **Zarae Ohtana** y **Tatsuya Ikegami** con su número **4**, **Trigun número 3 de Yasuhiro Nightow** y **RG Veda** de **Clamp** con **el número 9.**

Los no tan grandes: Camaleón Ediciones

Pero que siempre están ahí, al pie de cañón. En su línea de autores de manga españoles aparece el número 1 de **Sheol** de **Vanessa Duran**, con un estilo cada vez más sólido en el dibujo (y algunas influencias de **Kazushi Hagiwara** y **Tsukasa Hojo**), una buena combinación del blanco y negro y hábil colocación de tramas, buenos fondos y atractivos personajes en una historia que cuenta como tema principal el vampirismo. Siguen **B3** de **David Ramírez** con el **número 2** y **Dragon Fall** de **Nacho Fernández** y **Álvaro López** con el **número 33** y la revista **Neko número 40**.
En su línea *no manga* presentan **The skin killer** de **Pablo Velarde**, con un guión y dibujo muy subjetivos cargados de crítica social. Nueva miniserie de 3 números de **Manticore** de **J. Busquets** y **R: F. Bachs**, **Tesla Legacy** con guión de **Mikel Paton** y dibujo de **Francis Portela**, **Fabricante -la villa en blanco-** con guión de **José Ángel Lavilla** y dibujo de **Fernando Blanco** y las revistas **Slumberland** (especial **Salvador Larroca**) **Dolmen número 25** y **Especial Dolmen número 1** dedicadas al mundo del cómic y de los superhéroes y **U-hijo de Urich- número 10**, de carácter *underground* con dosis de radicalismo.

Studio Inu

Hemos creído conveniente incluir en este apartado al **Studio Inu**, que presenta un **especial Saint Seiya (Los caballeros del Zodíaco)** de 62 páginas.al precio de 725. -ptas y el número 24 de su revista **Kame** que incluye una entrevista con **Akemi Takada**.

Jim Lee, autor invitado especial

Los disfraces

Entre **Mortadelos, Spiderman** y otros personajes circulaba una comparsa de **Fushigi Yûgi** con emperador y todo (**Hotohori**). También pudimos ver a algunos miembros de la **MLM (Mailing List de Manga)** disfrazados, uno de ellos emulando al conocido **Gendô Ikari** de **Neon Génesis Evangelion.**

SÁBADO 9

Si hasta ahora la entrada y salida de asistentes a este evento había sido moderadas, el sábado empezaron los colapsos y la masividad. Los *stands* rebosaban de gente amontonándose para ver esto, aquéllo y lo de más allá...
A las 15 horas de la tarde tenía lugar el esperado **Encuentro con Stan Lee**, en el que los numerosos fans de este autor se dieron cita para conocerle y conseguir que les firmara algún ejemplar.
Y a las 18 horas de la tarde las novedades de **Manga Films**, **Armitage III** y **El Hazard** bajo el sello de **Anime Pioneer** y **Perfect Blue** (lo último de **Otomo**) bajo el de **Anime Video**, se anunció la próxima aparición de **Dragon Ball GT** en vídeo el próximo 11 de junio.
A las 20 horas, la última presentación de este día, la de la línea de publicaciones **Subterfuge**, con invitados especiales como **Miguel Angel Martín, Javi Royo y**



Spiderman, una de las célebres creaciones de **Jim Lee**.

Borja Crespo.
A la salida de la sala de actos y, paseando cerca del área de *fanzines*, se pudo oír una vez más el karaoke de la **MLM** cantando a grito pelado el **"Otaku no tatakae"** (tema principal del film de **Gainax, Otaku no Video** que insisten que me aprenda de memoria). Este hecho añadía animación a la creciente multitud que no abandonó el salón hasta última hora.

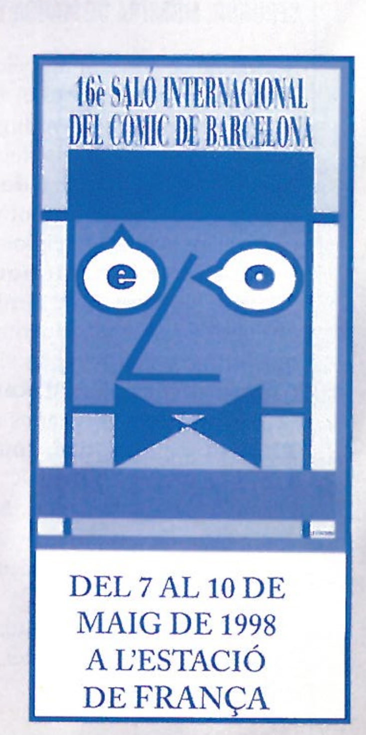
DOMINGO 10

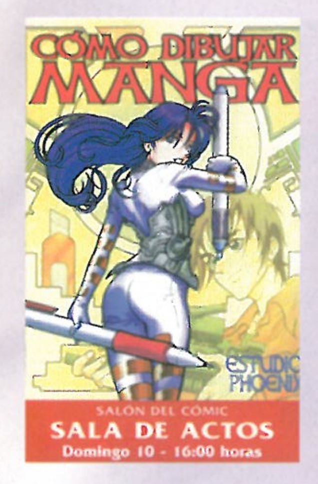
El último día acuden las familias, con sus hijos deseosos de admirar las enormes figuras y los pósters de sus personajes preferidos en los *stands*. También se reúnen la mayoría de **otakus** de los días anteriores, por lo que los tres pasillos que forman el salón se convierten en tres ríos humanos en los que es imposible navegar contracorriente.
A las 10'30 horas de la mañana tuvo lugar la presentación de nuestra revista, a la que acudieron algunos de nuestros lectores (a los que tuvimos el gusto de conocer y hablar con ellos acerca de la presente publicación) y los representantes de algunos *fanzines* que expusieron sus preguntas ya avanzada la presentación, que, como todas, cuesta un poco de animar, y es justo al final cuando se convierten en animadas charlas que hay que cortar por agotar el tiempo de que se dispone. Se obsequió a los asistentes con ejemplares del número 2 de **Dokan**.



Norma presenta un álbum y un póster de Royo entre sus novedades

A las 16 horas de la tarde la editorial **Martínez Roca** presentaba el libro **"cómo dibujar manga"** de 64 páginas. Con interesantes lecciones de anatomía, diseño de personajes, guión de historieta e ilustración. En el aspecto gráfico ha colaborado el **Estudio Phoenix** con



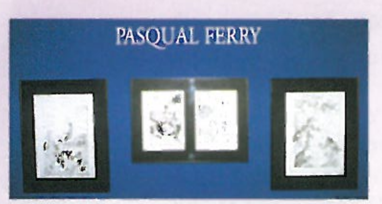


"Como Dibujar Manga" de la editorial Martínez Roca

dibujantes conocidos como **Núria Peris, Vanessa Durán, David Ramírez** o **Sergio Sandoval**. En los textos ha habido colaboraciones importantes como la de **Ana Mª Meca**.
Este tipo de publicaciones es útil para aquéllos que se quieran iniciar en el dibujo estilo manga y no tengan o no se puedan permitir una academia de dibujo, aunque quizá se echen en falta práctica de un modo más directo implicando al lector en cada final de lección. Este es quizá el primer producto didáctico de producción nacional destinado a la distribución en librerías en lo que a dibujo de manga se refiere.
Esperamos que esto sea tan sólo la punta del iceberg y se lleguen a ofrecer más productos de este estilo.

LAS EXPOSICIONES

Repartidas en dos salas, ubicadas fuera del recinto del salón en sí, una dedicada a los autores españoles que trabajan en el extranejero titulada **"Yanquis made in spain"**, entre otros exponían sus obras **Sergio Aragonés**, **Carlos Pacheco, Esteban Maroto, Carlos Ezquerra** y **Pascual Ferry.**





La otra exposición era un homenaje a **Jose Toutain**.
Dentro del recinto del salón, en los habituales vagones de tren, se mostraban las siguientes obras/autores premiados durante la anterior edición del salón:

-Enrique Ventura: Gran Premio del Salón, con la colaboración de Miguel Ángel Nieto.
-El artefacto perverso: de Federico del Barrio y Felipe Hernández Cava, premio a la mejor obra del año y al mejor guión.
-Río Veneno: de Gilbert Hernández, mejor obra extranejera publicada en el 1.997
-Ciencia ficción o tecnologías del futuro. La tecnología en los comics de los años cincuenta. Organizada por Solé Parellada y Jordi Ojeada i Rodríguez.

Coincidiendo con las fechas del salón se celebraron las exposiciones **Ciutat i Còmic** hasta el 31 de mayo y, **El cómic en Barcelona** hasta el 26 de julio en Palacio de la Virreina. La Rambla, número 99

La Redacción

SEGUNDA MUESTRA DE MANGA Y ANIME

Sevilla no se corta ni un pelo al organizar la **Segunda Muestra de Manga y Anime**, visto el éxito de la primera, la conferencia sobre manga y anime que tuvo lugar el pasado año.
Con el soporte de la Diputación de Sevilla, este acontecimiento se ha celebró los días **30** y **31 de mayo** y fue dedicado al aficionado u **otaku**, pieza clave del motor del fenómeno manga en nuestro país.
Como actividades ofrecieron proyecciones de películas como: **Magic Knight Rayearth, Mononoke Hime, The end of Evangelion, X1999, Golden Boy, Tenku no Escaflowne o Cat Girl Nuku** entre un total de 20. Hubo talleres de videojuegos, de rol, de modelismo y de dibujo en el que colaboraron conocidos autores nacionales como **David Ramírez (B3) o Roger Ibáñez (Hiromi)**. Como invitados especiales asistieron **Ana Mª Meca** de **Planeta de Agostini**, **Joan Navarro** de **Glénat** y **Jose Antonio de Luna** de **Manga Films**.
Las editoriales antes mencionadas colaboraron con la donación de algunos ejemplares de sus publicaciones que se repartieron en el evento.
Para más información podéis encontrar a la organizadora en su web: **http://lv426.net.**
Este tipo de acontecimientos demuestra las ganas y la capacidad organizativa de los amantes del manga, que no dudan en ofrecer lo mejor a los asistentes.

Subjetivamente hablando

Sí, subjetivamente, ya que aunque hablar objetivamente está muy bien, de cuando en cuando también es conveniente dar las impresiones recibidas de una manera un tanto más "informal".

Para empezar, la organización, que este año puso las entradas más caras (llegando a las 600 pesetas) pero que a cambio colocó cosas como las exposiciones (no todas) y las mesas redondas fuera del recinto de pago, para que quien sólo quisiera ver esa parte y no entrar en el mercadillo no tuviera que pagar (además este año podías salir del recinto y no tener que pagar de nuevo al volver a entrar).

Después, los integrantes y conformadores del salón en sí. Planeta y Norma más o menos como siempre, con el mismo tipo de estand y sin variar respecto a otros años. Studio Inu fueron de los pocos que ofrecían *anime* inédito a través de un televisor colocado en su estand (francamente remarcable un concierto del grupo que canta las canciones de Dragon Ball). Manga Films se quedó prácticamente solo, animado musicalmente y si no fuera por ellos el salón sólo hubiera tenido un oscuro murmullo como fondo. Glènat se lo curró para teniendo lo mismo que otros años ofrecer más personalidad con una agradable decoración del estand... pero, a mi modesto entender, los que más valor le echaron fueron los de Camaleón, que pusieron un estand única y exclusivamente para que sus autores noveles pudieran ir a mostrar sus trabajos y buscar oportunidades. Muy bien puestos, sí señor.

En el apartado de los aficionados, la cosa este año estuvo un poco apagada, ya que se vieron muchos menos disfraces que otros años (quizá debido a que este año no había concurso), hubo muchas menos actividades colectivas (tan sólo una sentada frente al estand de Norma) y, en general, hubo o menos espíritu o menos organización al respecto.

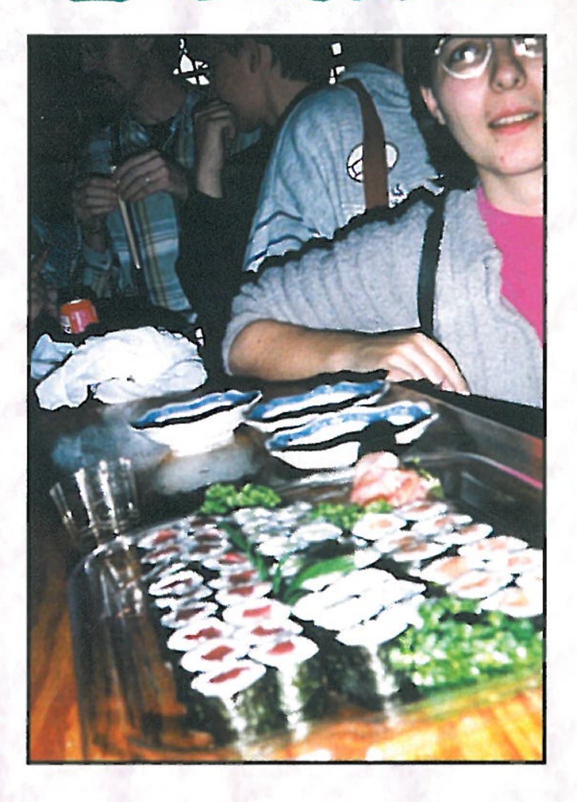
Para terminar, una reflexión: cierto es que el manga tiene su propio salón en octubre y que quizá por eso no se le dé el mismo trato que a los demás tipo de cómic (que ven limitadas a este acto sus posibilidades de brillar), pero de ahí a que se lo excluya completamente hay un trecho, porque se hace, se elimina completamente, y se hacía incluso antes de que el salón del manga existiera. ¿Es que no tiene suficiente calidad?, ¿es que autores como Vanessa Durán o Nuria Peris no son suficientemente buenos como para estar nominadas al premio de autor?, ¿es que publicaciones como Neko, Kame o la propia Dokan (por poner sólo tres ejemplos de una larga lista) no superan con la suficiente amplitud en muchos aspectos y campos a las que años tras año ganan sin oposición el correspondiente título como para que se las tenga en cuenta?, ¿es quizá que los aficionados al manga no han demostrado una ya otra vez su predisposición a disfrazarse, cantar y colaborar a dar ambiente y espíritu a un evento así?, ¿podría ser que no tuviera ni interés ni estructura como para no hacer absolutamente ninguna mesa redonda en la que se hable un poco de él?

Que alguien me lo explique, por favor, que yo solo no llego a tanto.
Ya digo, vale que tenga su propio salón, pero pese a ello me parece excesivo que sea totalmente marginado, pues creo que tiene derecho como género de cómic que es a tener un huequecito, máxime si sabemos que el mal trato que sufre ahora ya lo sufría antes de que hubiera un salón exclusivo de manga y anime.

Lázaro Muñoz

CHIBIJORNADAS MARBELLA'98





I CHIBIJORNADAS DE MANGA&ANIME DE MARBELLA

Los pasados días 18 y 19 de Abril tuvieron lugar las *I Chibijornadas del Manga de Marbella*, que contaron, como es habitual en este tipo de eventos, con una serie de pases de videos y mesas redondas y mucho buen rollo. Las producciones elegidas (con bastante buen criterio, por cierto) fueron *"Tonari no Totoro", "Tenchi Muyo in love", Mimi wo Sumaseba", "Golden Boy" (2 episodios), "Crayon Shin-chan" (3 ep.), "Marmalade Boy " (4 ep.), "Tenku no Escaflowne" (4 ep.) y "Fushigi Yuugi" (4 ep.).*

Por otro lado las **mesas redondas** fueron menos pero más intensas, **la primera** trataba el tema de la violencia en los medios de comunicación, en la que coincidieron **Belén Conejo** (Psicóloga de Prodeni), **Rafa Gallardo** (fanzines Kimagure, Minoki) y **Mario Gómez** (Generación Manga) Se invitó también al coordinador de los informativos de Canal Sur, aunque finalmente no pudo asistir. Las conclusiones fueron, tras un sofocado debate, que la violencia no es inherente a la animación japonesa y que si bien los niños no deben ver violencia injustificada, tampoco se debe privar a nadie de su libertad para elegir lo que quiera ver.

Al día siguiente tuvo lugar otra mesa redonda que trata las nuevas alternativas y posibilidades para mejorar el mundillo por parte de los aficionados. Cada ponente hizo una pequeña introducción sobre sus proyectos. **Mario Gómez** nos habló sobre los fanzines, **Jorge Orte** sobre la Lista de Correo Manga (versión off-line de la MLM), **LynXmaN** nos explicó en qué consistía la Mailing List de Manga, **Der_Pepe** acudió en representación de un fansub de próxima creación, **Javier Delgado**, coordinador de Málaga de la ADAM, nos habló sobre esta asociación y **Rafa Gallardo** hizo de contrapunto. Durante gran parte del tiempo destinado a la conferencia se tocaron los problemas de coordinación de la ADAM, y hacia el final los ponentes animaron a los invitados a no permanecer inactivos frente a los problemas del mundillo poniendo de manifiesto que no hacen falta grandes conocimientos sobre el manga y el anime para hacer algo.

Jorge Orte
Andres G. Mendoza

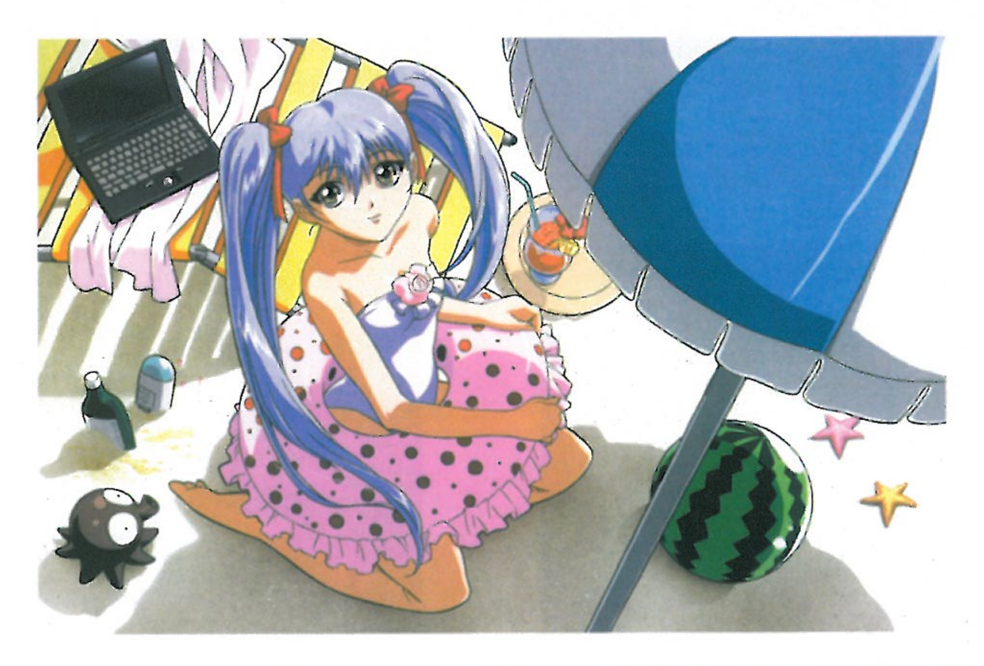
Con lo fácil que es hacer unas jornadas tan interesantes y productivas como las de Marbella es muy extraño que no haya unas en todos los puntos de España. Si una sola persona ha podido organizarlas por completo además de contactar con diversos medios de comunicación, un grupo de amigos puede comerse el mundo.

Jorge Orte.

En mi opinión, este tipo de jornadas "subculturales" son las que dan vida al mundillo, y si para ello hace falta viajar unos cuantos kilómetros, se viaja. Realmente vale la pena realizar y asistir a eventos de este tipo, en los que puedes conocer a bastante gente y pasar unos días realmente agradables. No es que esté en contra del comercio en un evento de este tipo, pero lo que no creo correcto es centrar su totalidad en el mismo.

Andrés G. Mendoza.





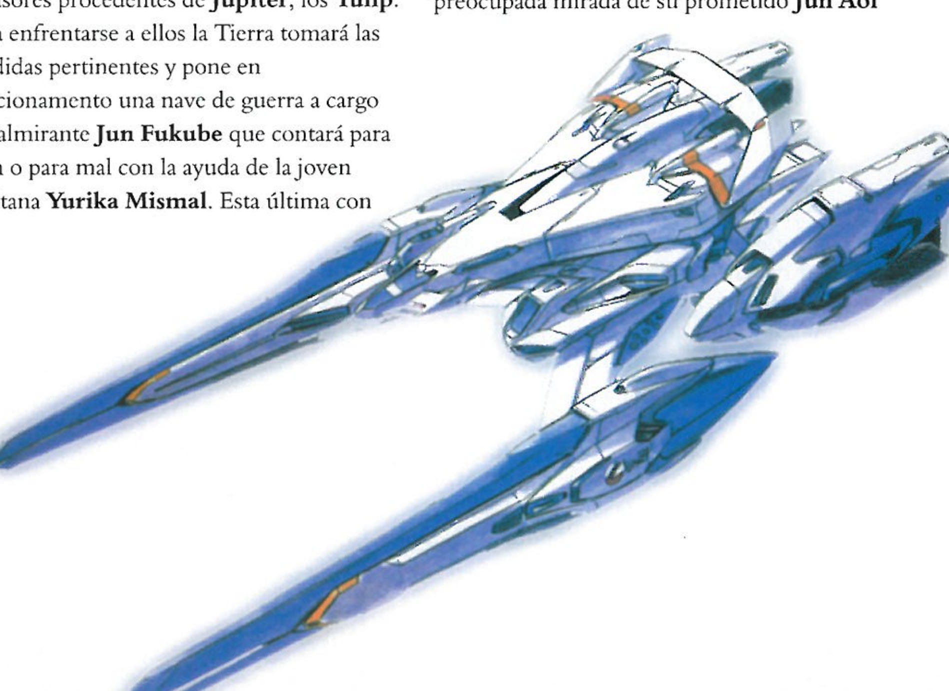


A mediados del 96` en el **Shonen Ace** de **Kadokawa**, veía la luz **Yugeki Uchusenkan Nadesico,** más adelante renombrado en el anime para la televisión como **Kidô senkan Nadesico**. Se publica su primer volúmen recopilatorio en febrero del 97' gozando de un éxito que, al poco tiempo, en octubre, daría lugar al estreno de su adaptación para la televisión por **Tokyô Terebi** en colaboración con **Yomiuti** y **King Records**.

La serie, que consta de 26 episodios se emitió hasta finales de marzo del 97' y trabajaron en ella **Tatsuo Satoh** y **Rei Nakahara.** Éste último destaca por la creación de los mechas de **Tekkaman Blade** en sus dos partes, así como de la adaptación al manga de su segunda parte. Además de contar con **Mika Aitaka**, que colaboró en los mechas diseñados **para Gundam 0083**; **Yasuhiro Moriki** , uno de los diseñadores que colaboraron en los **OVA´s** de **Vampire Princess Miyu** y en el film de **Silent Möbius** y con el magnífico diseño de personajes de **Keiji Gotoh**.

Sinopsis

La historia se inicia en el año 2196, una época en la que la raza humana ha alcanzado el reto de realizar escalas interplanetarias y empieza a desplazar población de la Tierra a otros planetas cercanos en una emigración controlada. Es entonces cuando el área que rodea **Marte**, planeta ya colonizado por los terrestres, es atacada por las naves de unos invasores procedentes de **Júpiter**, los **Tulip**. Para enfrentarse a ellos la Tierra tomará las medidas pertinentes y pone en funcionamento una nave de guerra a cargo del almirante **Jun Fukube** que contará para bien o para mal con la ayuda de la joven capitana **Yurika Mismal**. Esta última con una habilidad que no se puede poner en duda aunque de vez en cuando pierde la cabeza además de no tener ninguna experiencia en el combate. De esta forma enfrentamiento tras enfrentamiento, lo épico se entrecruza con lo cómico de las relaciones entre los miembros de la joven tripulación en un soap-Opera enmarcado en el espacio. Con **Yurika** siempre tras **Akito Tenkawa** bajo la preocupada mirada de su prometido **Jun Aoi**



experto en la táctica militar, un ególatra **Guy Daigoyui** o **Jiro Yamada** según se esquive o no la afición de éste por el **anime** y hacerse el héroe, una lanzada **Megumi Reynald**, corresponsal de la Tierra y la jovencísima **Ruri Hoshino** con una eterna expresión de "qué cruz" en su rostro.



LOS OVA'S

Sinopsis:
Siguiendo la estela de lo que ha sido la serie, este verano se prevé el lanzamiento de Nadesico en una nueva producción animada. Tres años después del último capítulo, en el 2201, la **Tierra** y **Marte** se encuentran en un paréntesis de paz en el que se está descansando de los incidentes bélicos que les azotaron tiempo atrás. En esta época, **Ruri Hoshino**, una de las operadoras del puente del **Nadesico** que trabaja como asistente técnica de combate y francamente, la que tenía más sentido común de todo el puente de mando, tiene ya alrededor de dieciséis años y un aspecto físico distinto, con una figura más esbelta y más alta.



Pese a tratarse de una época de paz, las autoridades terrestres y de Marte están temerosas de que se pueda producir un nuevo ataque de los **Tulip** y por ello, prevenidos frente a la posible amenaza, crean un nuevo **Nadesico** que será dirigido por la encantadora capitana **Ruri**, que acaba de graduarse en su rango. Este **Nadesico B**, es un **Nadesico** de la segunda generación de aquel que estaba a cargo del capitán **Nergal** y que posee las modificaciones más sofisticadas, como por ejemplo, un **Feed-back System**, un sistema por el cual **Ruri** puede dirigir las operaciones de la batalla en el puente por medio de un sistema computerizado.

Comentario:
La difusión de esta película se está haciendo en un momento en que en **Japón** se están dando a la vez **Revival of Evangelion**, la nueva animación de **Maze,** así como **Galaxy express 999.** Esta es una buena revisión que se está haciendo de los treinta últimos años de la animación japonesa y se perfila como una obra de calidad ofreciendo batallas épicas, una acción en la más pura tendencia de la ciencia ficción y un auténtico disfrute para todos aquéllos a los que nos atraen los mechas ya que ofrece el regreso de los tres robots característicos de la serie: el **BlackSelena,** el **Stebaris** (en total con unos 10 metros de largo) y las unidades de ataque de **Black Selena**... y todos ellos con diseños de lo más atractivos.
Y eso por no hablar de las historias paralelas que afectarán a los personajes, y es que se rumorea que sonarán campanas de boda para **Yurika** y **Akito**... ¿Conseguirá llevarse **Yurika** el gato al agua?

Bárbara Pesquer



MASTER MOSKITON

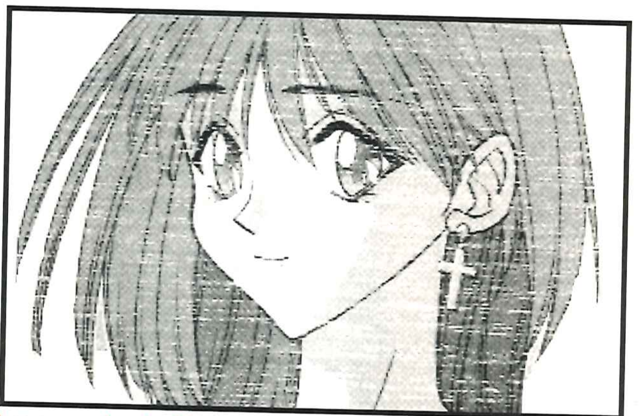
El tema vampírico se ha tratado de las formas más variopintas dentro de lo que es el **Manga**. Con el tiempo hemos visto pasar a vampiros tan especiales **Miyu** o **Vampire Hunter D**, de carácter más trascendental y existencialista. Pero en el otro lado de la moneda encontramos a **Master Moskiton**, en una línea rocambolesca y descontrolada en que la dignidad de estos entes enigmáticos y misteriosos queda por los suelos y es que, ¿qué pinta un vampiro bebiendo zumos de tomate y haciéndose llamar **Môchan**?



2º volumen del manga de Master Moskiton

EL MANGA

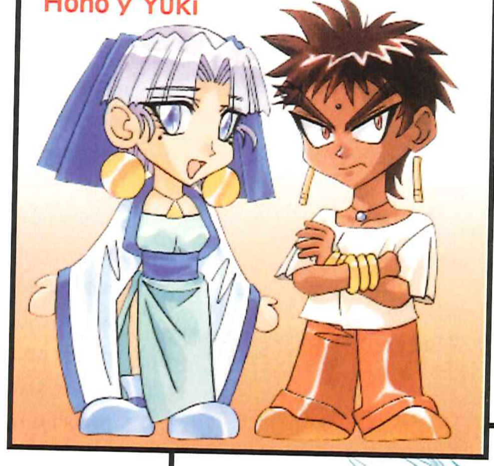
Conocido en este país por su trabajo en los guiones de **Bakuretsu Hunter** (Cazadores de Magos) y **Maze, Satoru Akahori** con la colaboración de **Hiroshi Negishi** sacaba la colación entre finales del 1.997 y principios del 98´ una nueva historia con un brillante guión, **Master Moskiton**.Una historia esta vez encuadrado en un universo vampírico de lo más especial, en que abundan el absurdo y la acción, así como el toque mágico y desenfadado que **Akahori** suele darle a sus historias. El encargado de pasar la factura gráfica a esta historia, **Tsutomu Isomata**, tiene un estilo muy característico que no puede calificarse de magistral. Gráficamente el estilo de **Tsutomu** es de líneas muy rectas que recortan enérgicamente las figuras del fondo delimitándolas con una claridad y en una cuadratura difícil de esquivar y que hace algo estáticos a los personajes. Pero ello no reduce ni mucho menos el interés que tiene este brillante guión y lo original de la historia.



La amada de Moskiton se parece mucho a Inaho.

Sinopsis:

El manga nos presenta a **Inaho**, una alumna modelo de su centro de estudios prácticamente hábil en todo lo que se le ponga por delante con toda una legión de admiradoras. Pero que bajo sus lentes oculta su otra cara. Y es que de sus abuelos hereda una habilidad innata para los hechizos que es absolutamente incapaz de llevar a buen fin pese a tener en sus manos un poderoso libro de brujería que heredó de su abuela, el que domina sólamente una tercera parte de su poder.

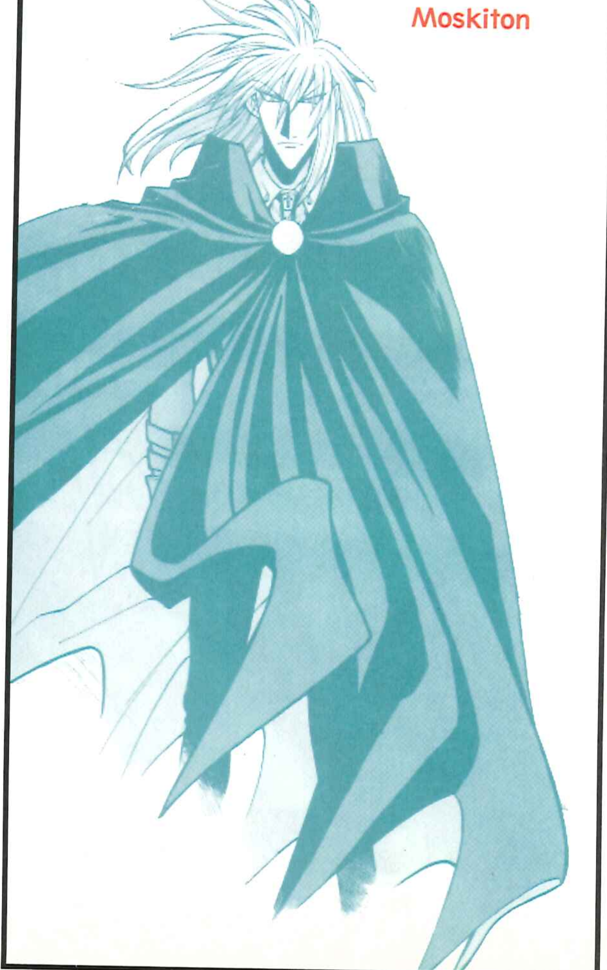


Honô y Yuki

En un arranque de furia encontrará por pura casualidad el **O-patsu**, una poderosa gema con la que consigue desprender una gran fuerza y, con motivos absolutamente egoístas despertará de su eterno sueño a **Moskiton**, que lejos de dañarla, siguiendo la creencia que es la reencarnación de su amada la ayudará en sus intenciones. Y es que pese a poder presumir de ser perfecta en casi todo, una tara la corroe. Su pasión por el dinero es demoledora, hasta el punto que sí invoca a **Moskiton** es para poder encontrar las restantes **Opâtsu**, gemas con las que se puede llegar a obtener un poder ilimitado y con las que lo único que quiere conseguir es dinero y más dinero... una causa no muy noble que digamos...

Junto a él despertarán de su letargo sus dos sirvientes: **Honô**, que domina el fuego y que en sus andanzas domésticas duerme en los fogones de cocina y utiliza sus poderes para calentar el agua de la tetera y, **Yuki**, un espíritu helado, que domina el fuego ÒheladoÓ y el hielo... y como es lógico duerme en la nevera.

Pero ella no será la única que buscará las gemas. Alertados por la gran fuerza que desencadena la gema que utiliza para revivir a **Mochan**, empiezan a moverse los esbirros bajo las órdenes supremas de **Kamil Sanjelman.** Así aparecen esbirros de menor rango como **Ulfredy** y **Frankie Neggar...** Y todo en un ambiente que incluso entre galleta y galleta hay momentos para el humor.



Moskiton

La Animación

Con el título **Master Moskiton Ô99** se estrenó en septiembre del año pasado su adaptación al *anime* para la televisión, acaparando hasta el momento un total de 26 episodios. El éxito de esta serie viene dado por su original concepto, aparte de contar con un equipo creativo en el que encontramos al mismo **Hiroshi Negi** como director (**NG Kishi Laume & 40**), un diseño de personajes impecable, la serie a cargo de **Kazuhiro Kuroda**, el color de **Maki Tanaka** y lo más importante, cuenta con la colaboración del director artístico que se encargó de **The Cockpit** de **Leiji Matsumoto** y de **Eien no Firêna**.

Y todo ello en una producción avalada por **Tokyô Terebi** y **Zero G Room** además de contar con la inestimable colaboración de **Bandai Visual**.

Como es habitual en las adaptaciones al *anime* hay pequeñas variaciones. Y es que **Inaho** por dinero soluciona algún que otro problemilla que asola últimamente a su instituto, un vampiro ha empezado a atacar a algunos alumnos y, estaca en mano decide pararle los pies. Y resulta que el vampiro es **Moskiton** y su misión acaba en fracaso, pero eso será el inicio de una bella y peculiar amistad.



Los personajes



Inaho

Inaho, 1'58 de altura, 17 años y alumna de segundo año. En apariencia una perfecta y aplicada estudiante modelo, buena en los deportes, los estudios, y en sus relaciones sociales, además de su manifiesta tendencia a tener admiradoras en legión. No obstante hace su propia filosofía de la vida con frases como *"En este mundo por encima del amor está el dinero"* o *"La vida no puede comprar el dinero"* en una especie de reencarnación de **Nabiki Tendô** de Ranma 1/2.

Honoh, 1'34 de altura 34 kg de peso. Es el primer servidor de **Moskiton** y es mitad humano y mitad espíritu maligno, domina el fuego. Raramente se separa de **Yuki** 1'34 cm. de altura y 30 kg de peso. La mujer de las nieves que domina un potente fuego helado. Ambos algo mosqueados por la forma familiar con la que se dirige a su maestro (simplemente **Moskiton** o lo que es peor, **Môchan**) y cuando llega la hora de los combates, adquieren una figura adulta con la que pueden manifestar su fuerza con toda su potencia.

Alkâdo Von Moskiton, 1'85 de altura y 70 kg.de peso. Se infiltra en el instituto como un substituto del profesor de historia. A diferencia del **Moskiton** de los primeros tiempos, un ser cruel y con pocos escrúpulos este nuevo maestro parece haber adquirido alguna cualidad humana que le permite pasearse a pleno día y reflejarse en los espejos. Al principio le cargaba tener que ayudar a **Inaho** en una misión en que ella ni se aclara pero acaba por hacerse a la idea.

Moskiton



Los malos

Kamil Sanjelman, que antes estaba de lado de **Moskiton** pero que incomprensiblemente para él se ha puesto de lado de su peor enemigo. No duda ni un segundo en querer obtener la cabeza de **Moskiton.**

Franky Neggar, 2m de altura 100 kg de peso. En su orígen nació en Inglaterra, mira revistas algo salidas de tono y es un fan acérrimo de **Ulfredy**, por la que haría cualquier cosa.

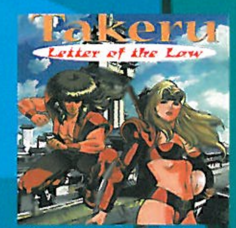
Ulfredy, 1'70 cm de altura. También bajo las órdenes de **Sanjelman** busca el **O-Patsu** por razones personales. En la oscuridad es toda una estrella de las portadas de revistas modelo **Playboy** y de ídolos femeninos.

Bárbara Pesquer

MANGA

Todo un Mundo en CD-ROM

La nueva invasión de Japón



Ref: CB906 - 4.995 ptas
Takeru: Realizado por el maestro Buichi Terasawa. Espantosos monstruos y voluptuosas doncellas forman parte de este original juego que no dejará a nadie indiferente. Mac y Windows.

Ref: CE570 - 1.995 ptas
Manga Pervert Vol.1: Más de 600 Mb y miles de imágenes de MANGA erótico y de sensuales modelos japonesas y las animaciones más X del cine oriental. Multilingüe.

Ref: CE934 - 2.995 ptas
Manga Pervert Vol.2: Más de dos mil NUEVAS imágenes de MANGA erótico y pornográfico y las animaciones más calientes del cine X oriental. ESPAÑOL, inglés,...



Ref: CE961 - 2.995 ptas
Manga Pervert Vol.3: Tercer volumen de esta fantástica serie con más de 2.000 imágenes de MANGA porno y las mejores animaciones X. ESPAÑOL, inglés,...

CE1037 - 4.995 ptas
Pack Manga Pervert: Incluye Manga Pervert vol.1, vol.2 y vol.3. Sin duda la mayor colección de imágenes y animaciones MANGA del mercado.



Ref:CE858 - 2.995 ptas
Mission Extreme: Kate Kurtis tiene que esclarecer los hechos que suceden en el lejano planeta DONIC, dónde multitud de jovencitas son violadas. Mac/Win. SIN CENSURA.

Ref:CE859 - 2.995 ptas
Frisson Bleu: Selección de escenas de alto voltaje salidas de los estudios japoneses que muestra SIN CENSURA todo tipo de escenas de sumisión, humillación y violencia. Mac/Win

Ref:CE860 - 2.995 ptas
Le Miroir des Perversions: Virginia descubre un impulso sexual sin precedentes que la harán disfrutar del sexo como nunca había imaginado. Mac/Win. SIN CENSURA.



Ref:CE861 - 2.995 ptas
Fantasías Carnales: Marc encuentra a la diosa Osiris, la cual pretende sorberle toda la potencia sexual. Sensualidad, exotismo, y todo tipo de excesos. Mac/Win. SIN CENSURAR.



Ref:CE877 - 2.995 ptas
Odiséa del Placer: Dos jóvenes tienen que demostrar su "valía" para salvar su vida en el interior de una nave alienígena. Mac/Win. SIN CENSURAR.

Ref:CE878 - 2.995 ptas
Posesión Diabólica: Extrañas ceremonias acabarán por dar paso a todo tipo de perversiones y juegos sexuales donde todo está permitido. Mac/Win. SIN CENSURAR.



Ref:CE879 - 3.495 ptas
Plaisirs Manga Vol.1: Manga INTERACTIVO estructurado en tres partes: sumisión, humillación y violencia. Los vídeos son directos y totalmente sin censurar. Mac/Win.

Ref:CE880 - 3.495 ptas
Plaisirs Manga Vol.2: Ofrece tres nuevos temas relacionados con el sexo: el placer, el dolor y los monstruos. Vídeos son directos, sin "tiempos muertos" y totalmente SIN CENSURAR. Win o Mac.

CE935 - 4.995 ptas
MANGHARD 3 CD-Roms: Incluye: **Esclavas y Sumisas, Humillación Manga** y **Photo Manga.**



Ref:CE1027 - 2.995 ptas
Adventure Kid 1: Nueva serie de manga erótica con las increíbles aventuras de los jóvenes estudiantes Norikazu y su novia Midori, los cuales viven en un loco e informatizado mundo.



Ref:CE1028 - 2.995 ptas
Adventure Kid 2: El cruel Masago ha destruido deliberadamente el mundo real, creando un mundo de pesadilla... Preparate para el evento sexual más extraño y diabólico jamás soñado.



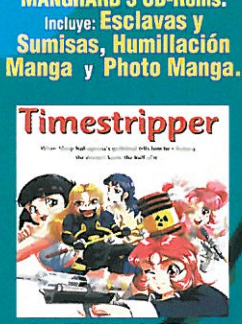
Ref:CE415 - 5.690 ptas
Urotsukidoji 3 CD-Roms: Disfruta del sexo y la violencia con esta superproducción Manga, que incluye: 'Birth of the overfield', 'Curse of the overfield', 'Legend of Demon Womb',... Mac o Windows.




Ref:CE834 - 2.995 ptas
Venus Select: Observa como Aseki entrevista a sus estrellas e intenta predecir quién va a ser su "musa", su VENUS que protagonizará todo tipo de secuencias inimaginables en el mundo real. Mac/Win.



Ref:CE835 - 4.595 ptas
Ring OUT: El primer juego rol interactivo de estilo MANGA editado en CD-ROM: Aya es vendida a un gangster al cumplir los 18 años y se ve inmersa en un mundo de violencia y sexo. Tienes que ayudarla a salir de él o convertirse en la reina del Ring Out. Mac/Win.



Ref:CE986 - 4.995 ptas
Timestripper: Shinji debe escapar en la máquina del tiempo y ajustar correctamente los controles para aterrizar en el lugar y momento adecuado y conseguir los favores de la reina del Sexo. Sólo cuenta con tu ayuda para conseguir sus objetivos. Interactivo.



Ref:CE1020 - 3.495 ptas
La Blue Girl 1: Vuelve la popular serie con nuevos episodios. Ayuda la joven Miko, una joven ninja, a controlar la violencia sexual del malvado Shikima.



Ref:CE1021 - 3.495 ptas
La Blue Girl 2: Continua la lucha de la jovencita Miko con el desenfreno sexual de Shikima.



Ref:CE1022 - 4.495 ptas
La Blue Girl 3: Miko Mido intenta llevar una vida normal de nuevo y vuelve a la escuela. Pero llegará una nueva estudiante que entrará en el submundo para ganarse la confianza del sádico Shikima.



GRATIS 1 CD-ROM POR CADA 5.000 pts de COMPRA

Por cada 5.000 pts de compra, eliga 1 CD-ROM de la lista adjunta totalmente GRATIS.

CE449 Erotika	CF766 Marruecos
CE868 Canal Privado	CF765 Costa del Sol
CE936 Labios vol.1	CG119 MasterClip 11.000
CE929 Labios vol.2	CJ266 Cinema PC Vol.1
CE461 Fantástica Moana	CJ312 Cinema PC Vol.2
CE1035 Bustes Vol.5	CJ313 Cinema PC Vol.3
CE598 Delicatessen	CF477 EZ Language
CE932 Pleasure Vol.2	CB663 Mundial de Futbol

www.office2000.es

ROM WARE

Suscripción GRATUITA a la publicación
Suscripción GRATUITA a la publicación ROM-WARE y XSi Excess Interactive, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, et
NO es necesario hacer ningún pedido!

CDs de regalo: | **PEDIDO:**

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194 Fax: 923 373332
ARES Informática 06/98

Nombre:
Dirección:
C.P. - Localidad - Provincia:
Teléfono: N.I.F.:
☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
☐ Recepción por Correos (+450 pts. g.envío)
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000
Fecha Caducidad: Firma:
IVA incluido

FANCY LALA

Hacía algún tiempo que no veíamos enfrascada en un proyecto a **Akemi Takada** y aquí la tenemos de nuevo. Y lo hace con una serie que nos ofrece el **Studio Pierrot**, el mismo que participó tanto en **Urusei Yatsura-Only You** (la primera película de **Urusei Yatsura**) así como en la archiconocida serie **Mahô Star magical Emi**, estrenada en junio del 86' conocida aquí como **La magia de Emi**. Por ello no nos resulta extraña esta nueva serie **Mahô Stage Fancy Lala** en que volvemos a encontrar el género de las *magical girls* y, al igual que el nuevo **Doctor Slump** de **Toriyama,** que se adapta a los nuevos cánones la sociedad. Asímismo pasa con esta serie. Ademas de constar en su *staff* con el director **Ômori,** que también participó en **H2, Akachan to boku** y **Hyper Police,** una banda sonora a destacar y un plantel de dobladores recientes.

Sinopsis:

Miho Shinohara es una chica de nueve años que siempre está soñando despierta. En su cumpleaños recibe de su abuelo dos peluches que resultan ser en realidad **"Mogu"** (dragoncita) y **"Pigu"** (dragoncito). Estos son una especie evolucionada de los magníficos dragones medievales que proceden de una dimensión de **"Jikan no Kioku"** (la memoria del tiempo), que las personas no pueden llegar a conocer. Ambos se han perdido en la dimensión de los seres humanos y hasta que regresen a su dimensión originaria, **Miho** les acoge en su casa. En agradecimiento la recompensan con un bolígrafo mágico y un *sketch book* mágico, con los que puede convertir en realidad los diseños de moda que se le ocurren así como convertirse en **Fancy Lala.** Con esta apariencia de chica de 15 años pasa a tener el estilo de vida de un auténtico ídolo, una cantante, una modelo... todo lo que había soñado. Y con un guaperas, **Hiroya**, siempre alrededor de **Lala.**



Glosario de términos para los no "iniciados"

Animage: revista japonesa de información sobre manga y anime.

Art book: libro de ilustraciones en color de un autor.

BGM: compact disc que contiene temas vocales e instrumetales.

Dragon Comics: revista japonesa que incluye cómics de carácter fantástico-medieval.

2: símbolo que usamos cuando damos un precio en yenes.

Cd drama: compact disc que contiene diálogos entre personajes.

Chan: literalmente "cabezón" o ridiculización simpática de un personaje. Cabeza grande, cuerpo minimizado y rasgos infantiles. Término asociado: SD (Super Deformed).

Coneja: pseudónimo que se da a la protagonista de la serie Sailor Moon debido a su nombre: Usagi, que en japonés quiere decir precisamente esto, conejo.

Dojinshi: fanzine cuyo contenido son comics realizados por los aficionados y que tratan sobre una serie famosa en particular. Los hay humorísticos, *yaoi-ya* (parodias de carácter homosexual) y pornográficos.

Echi: término usado en Japón para denominar un producto con carácter "picante".

ED: siglas de **End**ing tema.

E-manga: manga en balnco y negro o en color digitalizado con algunos efectos de sonido y de movimiento.

Magical Girl: género de manga/anime en el que la protagonista acostumbra a ser una chica o niña a la que se le dan poderes y una varita mágica para salvar el mundo. Ej. Sailor Moon, Card Captor Sakura...

Film Collection: variante de los art-book. Contienen fotogramas y dibujos realizados para una película de animación.

OP: siglas de **Op**ening tema.

OVA: son las siglas de Original Video Anime, o sea película de animación.

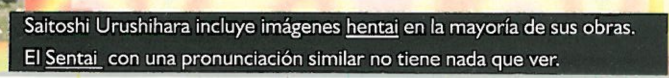
Sakura: en japonés, flor de cerezo.

Sukebe: término usado en Japón para denominar un producto con carácter "porno".

SVPM: siglas de Shin Vampire Princess Miyu, célebre serie de la autora Narumi Kakinouchi.

VC: siglas de Voice Character (doblador). Término asociado: Seiyuu (en japonés, doblador).

Weekly Shonen Ace: revista de cómics japonesa de carácter mensual. No es informativa, sino que contiene varias colecciones de manga que se serializan en ella por capítulos. Tiene unas 590 páginas aproximadamente, 16 de las cuales son en color.



Saitoshi Urushihara incluye imágenes hentai en la mayoría de sus obras.
El Sentai con una pronunciación similar no tiene nada que ver.

D-CUP HUNTER - VA DE TETAS -

Cuando una chica le abre su corazoncito al chico de sus sueños y éste con heróico rostro le responde que no puede ser, que "eres una chica muy mona, inteligente, hábil en los deportes, muy trabajadora y una cocinera estupenda... pero yo odio a las chicas que no tienen pecho", pueden suceder dos cosas. O le sacudirá un bofetón y le odiará por el resto de su vida por semejante rechazo o a la chica en cuestión le pillará una frustración que no desaparecerá ni por casualidad dándole vueltas a porqué ella no es así y no de la otra manera.



Justamente es esta situación la que inaugura las primeras páginas de este manga cuyo autor es **Kôichiro Yasunaga** y que con una chispa de ingenio y un tratamiento vigorosísimo de la historia (que supera a cualquiera de sus otras obras más populares en Japón) rompe moldes con todo lo que se considere típico. Y es que aquí no se cazan ni fantasmas, ni demonios, sino ***D-Cup***... es decir, pechos enormes.

SINOPSIS

La historia se centra en **Masako Kyôzuka,** que si por algo es popular en su instituto y en el más allá, es por su planície pectoral, que no llega ni al centímetro. Total, que frente a un rechazo tan brusco y frustrante en lugar de ahogar con sus propias manos a "su cariñito" o frustrarse, decide vengarse de una forma muy peculiar.

Coge prestada la lista en que el doctor del instituto tiene las medidas de los bustos de las chicas y en un arranque de excentricidad, se coloca una peluca, un ajustadísimo mono chillón color guindilla, se pone relleno hasta llegar al metro de pechera y, con el nombre de guerra "**D-cup Hunter"** asalta a toda chica que en su instituto supere los 85 cms. de busto. Realizando su caza **D-cup**... les rasga las vestiduras con su látigo a las inocentes chicas, las convierte en un calamar en su tinta con una ducha de tinta china bien negra y, con una tira de papel graba un negativo de los pechos de la víctima.


MASAKO KYOZUKA



Volumen 1 "derecho"

A raíz de ello se extiende su fama y de lo que en un principio califican de pervertida, lesbiana o quién sabe qué, pasa a convertirse en una especie de ídolo para los chicos y las chicas (de menos de 85 cms.) de su instituto y en todo un símbolo, hasta el punto que no se les ocurre idea mejor que representar la función teatral de ***Kyônyû Hunter*** en la que se enfrenta a **Bustlabor 1** (una chica con algunos distintivos que recuerdan a un *labor* llamado **Alphonse**).

Entre carcajada y carcajada a todo pulmón (previamente ensaya en su casa) clamando su nombre de guerra. Sus aventuras no se centrarán únicamente en enfrentarse al reto de las medidas de las alumnas de su instituto o de sus alrededores. Además deberá enfrentarse a los rivales más inverosímiles (que pondrán a prueba su habilidad y a sí misma) y que realmente poseen una fuerte "pechonalidad" y firmes convicciones. Su premio y único objetivo será el **D-Cup**.



Una curiosa parodia de la "Cenicienta"



Volumen 2 "izquierdo"

PERSONAJES SECUNDARIOS

EMPERATRIZ

CHARLOTTE LANGLEN

GOLDEN BUST

BUST LABOR

EIGHTMAN

ROBOCUP

Saldrán a su paso **Charlotte Langlen**, una chica de Oklahoma algo exhibicionista (1m.28 cms. de pecho) que le pondrá las cosas difíciles y que se convertirá en la eterna rival de **D-cup Hunter**. Encontramos a otra peligrosa adversaria en **KyôBra** (literalmete Enorme Sujetador, ejem...) la **Emperatriz de los Pechos Enormes** con su temible ataque estilo diapasón (el rebote de los pechos provoca unas ondas sonoras que destrozan todo a su paso) y que cada día mira a su espejito para preguntarle quién tiene el busto más grande del universo. Luego está la justiciera **Golden Bust** con look al más puro estilo Batman y aires justicieros, los mismos que motivan a **EightMan IV** su peor rival, la más fuerte e ingeniosa que se cruza en su camino y que quiere terminar con sus "fechorías". Además de la estelar aparición de mitos lujosamente subvertidos como **Robocop 2** o **Gurama Tengu**, aparece una vampiresa cuyo mordisco mortal, más que privar de la vida es capaz de reducir los bustos a cero. Y eso por no hablar de **Dopreen Preen Princess**, una impagable versión de la **Cenicienta** como pocas, en que la princesa posee una imponente "pechonalidad" que se convierte en el centro de las miradas de su príncipe y, un hada madrina que no duda en dejarla colgada e irse ella con el príncipe.

No debemos olvidar su punto de partida estudiantil en el que librará sus propias cruzadas. En ellas dispondrá del apoyo de su mejor amiga, **Shizuko** (casi tan "plana" como ella) que la apoyará moralmente en todas sus acciones. Pero a causa de que a **Shizuko** le crezca 2 cms. el pecho y a ella ni un miserable milímetro se provocará una separación casi definitiva entre ellas.

CAZA DEL D-CUP





AUTOR/COMENTARIO

Publicado por **Shogakukan** en noviembre del 1.990 en la colección **Shonen Sunday Comics Especial** en dos volúmenes. Literalmente bautizados como "Right side" el lado derecho y "Left Side" el lado izquierdo (es de suponer el porqué de esta forma de numerar los volúmenes que integran las aventuras de Masako). **Kôichiro Yasunaga** curiosamente es uno de aquéllos autores que no ha trabajado mucho en Japón, pero sus obras, todas publicadas principalmente en **Shogakukan** han tenido desde sus primeras publicaciones un público fiel y goza de cierta popularidad, especialmente la obra que nos ocupa.

Las obras de este autor pertenecen en su mayoría al género estudiantil, cuyo punto en común son las parodias, las situaciones "cafres" y lo particular del argumento. Y es que no es habitual encontrar una manga con un despliegue espectacular de pechos que tenga en sí mismo un sentido argumental lógico dentro de su trama, un buen desarrollo de la historia sin baches y, que se trate con un sentido del humor tan especial que se podría comparar al del gran **Hentai Kamen** (el enmnascarado anormal\pervertido) de **Keisyû Ando** (93Õ). Además con un estilo gráfico agradable que el autor ya ha desarrollado resolviendo las escenas de acción con claridad. Teniendo en su haber algunas viñetas que son una auténtica obra maestra.

Esta obra sin duda se caracteriza por un humor socarrón y majadero totalmente fuera de onda al que este manga en concreto llega a su zénit.

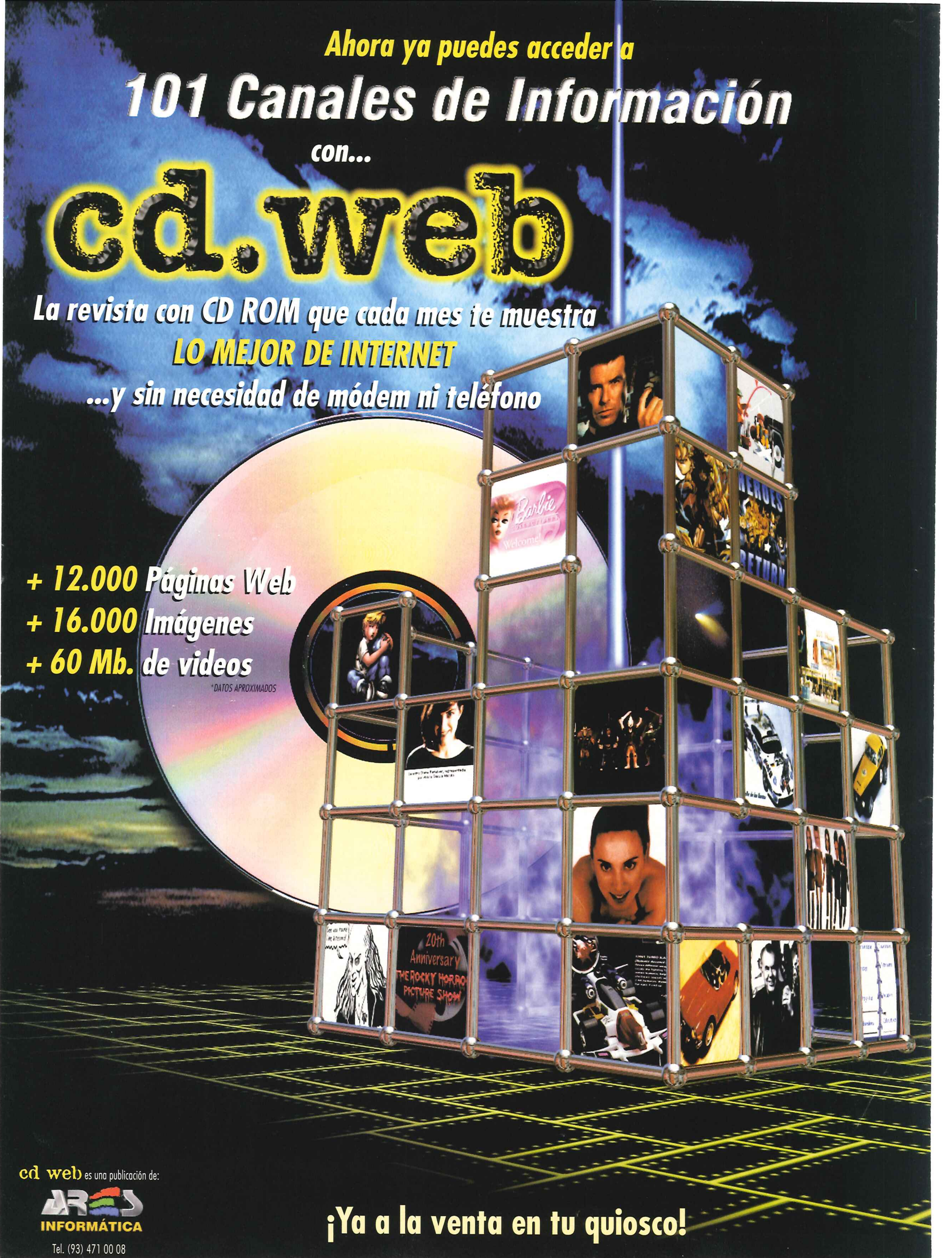
Otras de sus obras del autor:

-**Kenritsu Chikyû Hôei kun**, del año 1.986 con cuatro volúmenes, una recopilación de gags de lo más absurdo e incomprensible, ambientados en un entorno estudiantil.

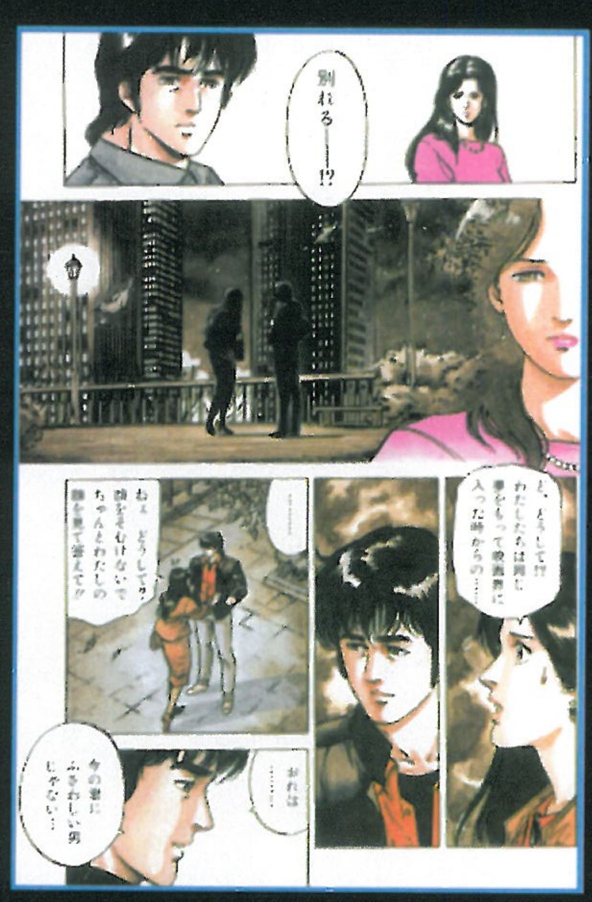
-**RikuGun Nakano Yobikô**, del año 1.992 aprox. con seis volúmenes y con una historia bajo la frase lapidaria "todavía no es un ser humano, es un perro y un chico" como estandarte.

-**Kaitei jin Anchôby**, del año 1.993 con cuatro volúmenes, también publicado en el **Shonen Sunday Special**. Una buena mañana un muchaco descubre que se ha convertido en una especie de sireno con sus agallas de pescado y sus escamas. Sus padres le echan de casa y se encuentra a un sireno con tanga que le sigue a donde vaya.

Bárbara Pesquer


Ahora ya puedes acceder a
101 Canales de Información
con...
cd.web
La revista con CD ROM que cada mes te muestra
LO MEJOR DE INTERNET
...y sin necesidad de módem ni teléfono
+ 12.000 Páginas Web
+ 16.000 Imágenes
+ 60 Mb. de videos
*DATOS APROXIMADOS
20th Anniversary
THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW
cd web es una publicación de:
INFORMÁTICA
Tel. (93) 471 00 08
¡Ya a la venta en tu quiosco!

HISTORIAS CORTAS DE TSUKASA HÔJO



Dentro de lo que es la cultura japonesa el hecho de poder plasmar en el ámbito narrativo una buena historia corta o un cuento, es algo muy común en el mundo literario como en el mundo del manga. En el manga son pocos los autores que no han iniciado su producción con una historia corta si bien más fácil de resolver, entre comillas, pero que exige una gran maestría para que no esté vacía de sentido y pueda demostrar en una reducida extensión su habilidad. Incluso algunos autores se inclinan más por este género. Entre los mejores, los que pueden ser considerados maestros en esto, junto a **Mitsuru Adachi, Rumiko Takahashi** o **Haruhiko Mikimoto** se encuentra **Tsukasa Hôjo.** De sus obras conocemos especialmente **City Hunter** de la cual se publicó una parte por **Norma editorial** y **Cat´s Eye** que conocemos por la breve aparición en nuestras pantallas de televisión. Éstas, sus obras más populares y han acaparado una parte muy importante de público, pero sus historias cortas son aún poco conocidas o bien no se les ha prestado la suficiente atención.

Son tres los volúmenes editados, todos ellos publicados por **Shueisha** en **Jump Comics,** que recopilan este tipo de historias del autor. Cada volumen posee un título distintivo, el de la historia más característica del mismo.

El primero de ellos fue publicado en noviembre del 1.988 bajo el título **Tenshi no Okurimono** (El regalo del angel). En él encontramos la primera historia publicada del autor **Ore wa Otoko da!** (80Õ) conque se dió a conocer por el gran público y después las primeras andanzas de **Ryô Saeba, XYZ** que se adaptó en el primer capítulo para la televisión y **Double Edge** (ambas del 83Õ).
Además de dos grandes historias, la que le da nombre al volumen (88Õ), una de las mejores del volumen y **Nekomanma okawari** (85) francamente muy original en su concepción.

El segundo de los volúmenes, **Sakura no hana saku koro,** se publicó en mayo del 1.993 y contiene cuatro historias. La que le da el título al volumen (La época en la que florecen las flores del cerezo) cuya protagonista será **Sarah Nishikujô**, que apareció en **City Hunter** y asímismo al año siguiente tendría su propia colección **con Komorebi no moto de...** (con tres volúmenes). A continuación **Family Plot** y **Taxy Driver**, la historia de **Akira**, un vampiro que trabaja como taxista nocturno en cuyo camino se cruza con **Nagisa Matsumura**, la **idol singer** que fue cliente de **Ryô Saeba** en **City Hunter**. Y por último, **Shôjo no Kisetsu-Summer Dream**, con un curioso guiño a **Cat´s Eye**.

Y el último de ellos se publicó en febrero del 1.996 con el título **Shonentachi no ita Natsu -Melody of Jenny-.** Con este volumen, **Hojo** hacía realidad su sueño de realizar alguna historia basada en la segunda guerra mundial. Son tres las que se incorporan aquí: **Ao sora no hate - Shonentachi no Senjô-** (El fin del cielo azul), la historia de **Junpei** un muchacho destinado a las tropas **Kamikaze**. **Shonentachi no ita natsu -Melody of Jenny-**, la historia de un soldado americano que viaja con cuatro chicos. Las dos primeras en plena guerra y la siguiente **American dream**, previa a la segunda gran guerra.



Comentario

Son especialmente buenos gráficamente los dos últimos recopilatorios, pero el primero, es más directo, tiene una gran frescura y una diversidad temática más variada en sus historias. Pero francamente todas ellas, de una gran belleza técnica y narrativa a la hora de plasmarlas por parte del autor. Merecen toda su atención desde la primera a la última historia corta.

Qué pasa con ...

KIA ASAMIYA

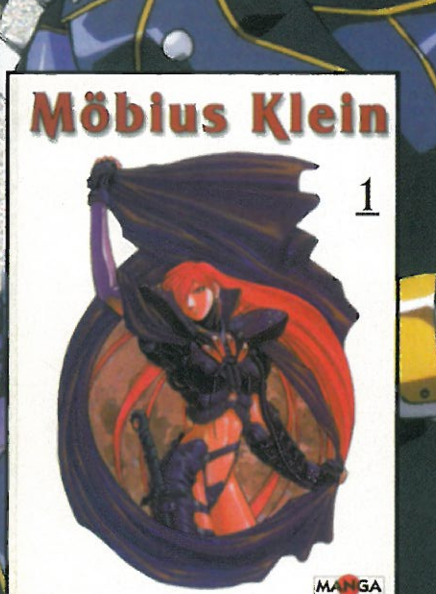
Eso, ¿qué pasa con este hombre? Se interrumpe bruscamente la publicación de Dark Angel en la revista japonesa de información Newtype, dando a entender que dicha serie finaliza con el volumen 4, el manga de Nadesico, su Odisea Espacial llega hasta el volumen 2, que se publicó a finales de otoño del año pasado. Se publica un volumen 10 de Silent Möbius, Steam Detectives continúa... por lo que llegamos a la siguiente conclusión: "Si te gusta Asamiya, una de dos, o te cargas de paciencia, o le mandas a freír espárragos". Como buena sufridora, he optado por la primera.



La evolución gráfica de ***Kia Asamiya*** desde el incio de la publicación de su consagrado ***Silent Möbius***, es notoria. Las curvas suaves y los tramados a mano, ha evolucionado a estilizadas figuras de angulosas formas y a sofisticadas texturas por ordenador. En ***Dark Angel***, la mejor obra épica de este autor, su estilo ya se había consolidado y se convertía en uno de los mangakas más admirados.

Volviendo a ***Silent Möbius***, el **volumen 10** de esta colección ha visto la luz con un notable cambio en algunos de los personajes más queridos de la serie como ***Katsumi Liqueur*** y ***Mana Isozaki***. Pero estos cambios de diseño se hacen mucho más patentes en la reciente animación de ***Silent***; ***Mana*** y ***Katsumi*** están casi irreconocibles, ya que el estilo de ***Asamiya*** no se ha respetado. Esperamos que el desarrollo de este *anime* ofrezca buenos resultados visuales, de no ser así, podría causar múltiples desengaños a los fans que guardan el recuerdo de esta inacabada serie como un tesoro muy preciado.

Cabe decir, que en el volumen unitario ***Möbius Klein*** (una introducción al universo de ***Silent Möbius***) con un estilo ya sólido y un dibujo espectacular y lleno de detalles, vemos al personaje de ***Katsumi Liqueur*** muy cambiado en su breve aparición y, con un problema existencial que no conocíamos en la serie regular (pregunta a su madre si ella es humana, dando a entender que en la época de la que proviene, un futuro más avanzado



DARK ANGEL

que el de ***Silent Möbius***, existen fusiones entre humanos y espectros, hecho que ya se explicaba y que empezaba a aparecer en la segunda parte de ***Silent Möbius)*** .
En **Möbius Klein** aparecen el padre y el abuelo de ***Nami Yamigumo*** (***Razan*** y ***Koujo Yamigumo*** respectivamente) y los padres de ***Katsumi Liqueur***: ***Guiguelf Liqueur*** y ***Fuyuka Hazuki***. Se nos presenta al ***Gremio de los Magos*** al que pertenece ***Guiguelf***, un interesante recurso que quizá debería haberse explotado en ***Silent Möbius***.
Möbius Klein tiene un ritmo de lectura rápido y está lleno de acción. El elemento romántico lo aportará la incipiente relación entre ***Guiguelf*** y ***Fuyuka***. Deja un final abierto por tratarse de una introducción. Puede leerse sin conocer ***Silent Möbius.***
Dark Angel, la historia del sucesor del ***Santo Sou*** del clan del gorrión rojo. ***Dark***, que ha impresionado por su tratamiento del tema épico-fantástico, decae hacia el final en su volumen 4 (el último publicado en España hasta el momento dejando la historia inacabada). Hablamos de declive a causa de la escalada de poder iniciada con la lucha entre los miembros de la banda de ladrones ***Gairana*** (que tienen cautiva a ***Kyô***, la guía de ***Dark***, y a su espada) contra el **Clan de la Estrella Polar de los Bárbaros del Norte**, compuesto por ***Sen***, ***Gyokukou*** y ***Tensû***.

Esta lucha se ha alargado tanto que parece que ***Asamiya*** no sabe cómo resolverla, por lo que el esperado quinto volumen de ***Dark Angel***, que se anunció para Agosto del 97, en Japón todavía no ha aparecido. La editorial Kadokawa publicó en otoño del año pasado un libro (que puede conseguirse en algunas librerías especializadas de nuestro país) con las ilustraciones de ***Asamiya***, han aparecido en la revista Newtype durante la publicación de ***Dark Angel*** (se dejó de publicar en el número 8 de la revista, es decir, en julio del 97 con el capítulo 25, que culminaba el hipotético quinto volumen). Desde **Dokan** animamos a **Norma Editorial** para que publique el material inédito de esta obra.

El pasado Abril, se anunciaba en la revista **Newtype** la emisión de todos los animes basados en obras de ***Asamiya***. En un especial que duraría aproximadamente una semana. A los que tengáis amigos en Estados Unidos con parabólica o canal satélite, ya los sabéis, ración extra de ***Silent Möbius, Dark Angel, Nadesico...***

Meteor Schlatchsliff NADESICO





A medida que vayamos teniendo noticias sobre la obra de ***Asamiya***, iremos informando.

Obras publicadas en España de *Kia Asamiya*:

-**Gunhed** (novela gráfica)
-**Silent Möbius** (1ª serie de 12 números, 2ª serie de 3 números)
-**Möbius Klein** (volumen unitario)
-**Dark Angel** (1ª serie de 8 números. 2ª serie de 2 números)

Mary Molina.

4 últimas páginas aparecidas en la revista Newtype cerrando el capítulo 25 de Dark Angel







¡KURUMADA ATACA DE NUEVO !

Hace ya más años de los que me gustaría, llegó a España una serie a la que llamaron **"Los Caballeros del Zodíaco"** y que junto a otras como **"Campeones"** o **"Dragon Ball"** ayudó a que el anime se conociese y gustase en este país. Pero, una vez dicha serie terminó, y pese a que **Manga Films** editó una película sobre ella, todo aquello acabó, y la serie y su autor quedaron relegados al más triste olvido, sólo recordado de cuando en cuando por **David Ramírez** y su amor fraternal por el protagonista (mención especial merece **"Los Paladines del Horóscopo"**, la parodia de **Nacho Fernández** y el propio **DR**).
Hasta ahora.
De pronto, y sin venir aparentemente a cuento, **Kurumada** ha vuelto con más fuerza que nunca: vuelven las películas de **Saint Seiya**, aparecen especiales sobre esa serie (que además es continuada a través de un fanzine) y se publica otra obra suya.
Y es que **Manga Films** trae las restantes películas, dos de momento (con lo que ya llevan 3), donde los fans de **Saint Seiya** podrán disfrutar de nuevo con las aventuras de sus protagonistas. En la primera, **"La Leyenda de la Manzana de Oro"**, **Atenea** sufre el ataque de **Eris**, la diosa griega de la **Discordia**, y sus caballeros deben rescatarla previo combate con los defensores de ésta, grandes guerreros rescatados de las garras de la muerte. Como guión en sí tampoco os esperéis nada del otro jueves, es lo que siempre ha sido **Saint Seiya**, lo que pasa es que algunos de los "malos" recuerdan en exceso a personajes ya aparecidos en la serie regular como puede ser el **Pegaso Negro** o el **Guerrero Divino de Asgard de Eta**. Igualmente la segunda recuerda a la serie pues nuestros amigos viajan hasta **Asgard**, aunque en este caso es en busca de su desaparecido amigo **Hyoga** y la trama difiere. Además, en esta película es donde podemos encontrar el famoso combate entre **Hyoga** y **Shiryu** y es a mi parecer más interesante en general que la primera.
Cabe decir que los dobladores no son los mismos que en la serie regular, lo cual es una pena porque ya te habías acostumbrado, pero es que **Manga Films** no pudo por más que lo intentó conseguirlo. Aunque tiene su parte buena ya que por fin cada malo tiene su voz propia en vez de estar todos doblados por sólo dos personas.



Para los fans incondicionales de **Saint Seiya**, el **Studio Inu** acaba de sacar un especial en el que se puede encontrar creo que toda la información a tal efecto: los personajes, los capítulos, los combates, los CDs...
En definitiva, una gran ayuda para todos aquellos que aman esta serie (¡ya era hora de que alguien sacase este especial!).
Y para los que se quedaron con las ganas de más cuando **Planeta** cerró la edición española del manga, el fanzine **Planeta-Norma** va a publicar la continuación (es decir la saga de **Hades**) entre las muchas otras series que piensa traducir y sacar, de hecho sé positivamente que la primera entrega está lista.
Por último, y como novedad respecto a **Saint Seiya** en sí, **Norma** va a publicar **B´T X**, otra de las series de este autor y que nos cuenta las aventuras de **Teppei Takamiya**, un chico de 14 años que va a



reencontrarse con su hermano **Kotaro** de 16 que cinco años antes tuvo que irse a estudiar a **Berlín**. El esperado reencuentro se producirá durante la **"Mecha Topia"**, una exposición de robótica que se celebra en **Pekín** y a la que asiste **Kotaro** como un experto en la materia. Pero para liar un poco la cosa, una de las azafatas (en realidad un robot) ataca a **Kotaro** en nombre de un misteriorso **Kikaikou Koku** (el país de las máquinas), pero **Teppei**, que es el prota y estaba alerta, la derrota con su **Mesiah Fist**. Pero claro, esto es sólo el comienzo.
Así pues, **Kurumada** is back, lo cual espero que sea algo bueno, pues por lo menos la primera vez que vino el manganime se instauró en nuestro país, esperemos que ahora que vuelve ayude a consolidarlo definitivamente.

Matsuyama

QT-LEVER, Voces actuales

No sabemos mucho acerca de las empresas de doblaje y menos de los dobladores de anime de nuestro país (contrariamente, en Japón los dobladores o *seiyuu* son personajes públicos muy conocidos).
Bien, vamos a hablar un poco de nuestros *seiyuu* y a preguntarles cómo ven el mundo del anime desde su punto de vista

QT-Lever es una empresa que lleva ya años en el sector y ha realizado innumerables doblajes de todo tipo de films, películas de televisión, adaptaciones para el cine, dibujos animados tradicionales y **anime**.
Cuando empezaron a doblar "mangas" el fenómeno era muy diferente, no había tanto fan como ahora. Comentan que **Akira** fue como una revolución para este género (el **anime**) en España.

QT- LEVER

El horario de un artista del doblaje es duro. Se acostumbran a levantar entre las seis y media y las siete de la mañana y como ellos dicen "se ponen la ropa y la voz" antes de salir a la calle.
Me atienden **Mercé Segarra** (coordinadora de doblaje y también dobladora, en Tenchi Muyo es **Ayeka**), **Mª del Pilar Quesada** (entre otros trabajos, ha doblado a **Washu** de **Tenchi Muyo**) y **Montse Moreno** (dobladora de **Ritsuko** en **Evangelion**).
Estamos las cuatro sentadas (especie de mesa redonda). Me comentan sus impresiones sobre su profesión y también sobre el **anime.** Bueno, **Pilar** estaba de pie y **Montse** y yo también lo estábamos por respeto, aunque ella se dió cuenta más tarde de ello y nosotras... bueno, nos sentamos.



EL PROCESO

Hace ya más de cuatro años que trabajan con el anime y la verdad es que disfrutan haciéndolo.
Pero, ¿qué es lo que ocurre desde que llega la cinta original hasta que sale en el mercado? Lo primero es revisarla y ver en qué idioma se la han enviado.
Se contrata a un traductor/a, se visualiza la cinta y se comentan las particularidades del idioma, los tipos de voces según los personajes y el tono de cada uno de ellos.
Una vez hechas las relaciones voz-personaje se hará una selección-casting de los dobladores que interpretarán a cada uno. Ciertamente interpretar es la palabra más correcta, ellos ríen y lloran con sus personajes y se dejan llevar por la actitud de éstos para darles la entonación correcta.
Cuando se mezcla el sonido –una vez ya se ha doblado por completo- se retocan un poco los agudos y otros aspectos de éste para mejorar la calidad del mismo.


Entrada a las oficinas de QT-Lever

EL ACTOR

Es muy importante la manera de expresarse, incluso de gesticular mientras están interpretando....
Los gritos...el doblador suplica que le graben bien, ya que repetirlos destroza por completo la voz, su herramienta de trabajo.
También han de calcular el grado de agudez del mismo ya que si "se pasan" la grabación no recoge ciertos tipos de tonos, sobre todo si son muy elevados.
Autoexigencia...nunca están satisfechos con sus resultados y califican esta actitud como deformación profesional. Al actuar ya se dan cuenta de algunos fallos, se repiten secuencias...pero no es hasta después de haberse escuchado, al estar la cinta lista, cuando se hacen otras apreciaciones.
Aprenden continuamente de sus resultados.
Comentan que, en cine, ha habido realizaciones como por ejemplo, un film de tema vampírico en que el director se ha llevado a sus actores a ambientes parecidos a los de la película para ambientarles. Pero el doblador, sin sesiones especiales tiene que mentalizarse igual que aquéllos...e interpretar perfectamente su papel... *"te pones delante de él y eres **Drácula**"*, dicen.
Hay que dejarse llevar...si el actor es bueno *"es fácil, la voz sale sola..."* pero si los actores son malos la interpretación puede llegar a mejorarse en el doblaje.
En cuanto al tema japonés, es difícil doblar y entender su punto de vista ya que todos los films orientales contienen un alto trasfondo cultural lleno de costumbres y antiguas tradiciones... hasta que no las conoces un poco no entiendes porqué hacen "esto" o "aquéllo".

Es cierto que algunos doblajes de TV son pésimos, pero eso depende del estudio que los coja (precisamente en Barcelona hay muchos).
En **QT-Lever** se interpreta y valora por igual cualquier film, sea cual fuere su medio de difusión (sea TV, vídeo o cine...). El trabajo es lo que cuenta, y sobretodo, quedar satisfecho de él.

TENCHI MUYO

Tenchi Muyo, Ah! My Goddess, Moldiver... son sólo algunos títulos de la larga lista de películas de anime que han doblado.
A **Pilar** le van las locas como **Washu** de **Tenchi Muyo** (más de doscientos años y ese aspecto de niña traviesa).
Washu, la inventora, *"está como una chota...y con esa increíble melena roja..."* bueno, lo cierto es que en **Tenchi Muyo** no hay nada normal, *"a veces no sé lo que estoy diciendo"* comenta **Pilar**, entre risas *"Está completamente loca"*.
Y **Ryo-Ohki**...es *"una monada...para comérselo"*.


Mercè Segarra, coordinadora.

QT-LEVER, Voces actuales

EVANGELION: Ellas son las que mandan

Han terminado recientemente el doblaje de **Neon Génesis Evangelion** para **Manga Films**. Veamos su opinión sobre sus personajes y sobre la serie en general. *"Ellas son muy lanzadas, muy agresivas", "la mujer predomina en Evangelion"* comentan. *"Los personajes femeninos tienen más peso en la serie y están más matizados. Es como en los culebrones. Se explican los conflictos emocionales internos de los personajes, no sabes bien al principio como son hasta que les ves actuar y hacer cosas.. .hasta que definen su carácter..."*

Rei era la "rara". No esperaban ni mucho menos que no fuera humana... **Joel Mulachs**, su dobladora lo supo al cabo de un tiempo de doblar el personaje.

Ritsuko (VC. Montse Moreno): *"había que hacerla a muy científica y seria". "Sí, es amiga de **Misato** y como mucho le habrá pegado alguna bronca, pero siempre es por trabajo o por despistada..."*. Preguntamos a **Montse** cómo reaccionaría ante la hipotética creación de un club de fans entorno a su figura (después de hacerle una breve introducción al tipo de actores/dobladores japoneses y de su fama) ; ella es un poquito tímida, en el fondo... esa intimidad del "actor desconocido" no le molesta nada.

El papel de **Asuka** (**VC.Ana Pallejá**) es considerado muy agresivo, pero con un encanto reconocible... ella es muy revolucionaria y chillona ante la timidez de personajes como **Shinji.**

Consideran que **Gendo Ikari** consigue una apariencia que impone respeto como personaje masculino pero que en realidad, ellas son las que mandan. Y quizá sea cierto, porque no he podido "pillar" a ningunos de los chicos (ni al mismísimo **Gendo**, vamos).

Misato: VC. María Moscardó

Lleva 14 años en el medio como profesional. Ha trabajado en la radio y en el teatro, incluso ha hecho sus "pinitos" en TV recientemente, apareciendo unos instantes en el papel de una florista en **"Laberint d'ombres"** (el culebrón que sustituye **a "Nissaga de poder"**).

*"¿Cómo describiría a **Misato**? Pues es sexy, simpática, cachonda... y le gusta la cerveza. Vive al día y va a la suya, aunque en el trabajo se hace respetar".*

Considera a **Misato** el tipo de mujer liberada que secretamente ansían, en lo más recóndito de su ser, las japonesas.

Se fija en los planos "eróticos" del anime. *"Siempre procuran que se les vea (aunque ligeramente) las braguitas o se centra un plano, por un momento, en los pechos o en el trasero. Algunas veces resulta gracioso y en otras ocasiones está definiendo a un personaje con tintes realmente eróticos".*

Entre risas me comenta que a ella siempre le tocan las chicas sexys y de buen ver, también a veces, las "tontitas" e incluso en algunas ocasiones las "pijas" más exageradas. Tiene una voz dulzona y agradable, con un leve y suave "retintineo" que la caracteriza. Es esa clase de tono que recordaba de la voz de **Armitage**, a la que ha doblado recientemente. Un personaje que dobló hace tiempo fue a **Son Goku** de **Dragon Ball** de pequeño; le encantó.

*"¿El fenómeno **manga**? Visité Norma hace algún tiempo y allí había auténtico fanatismo por este tipo de material. Era increíble".*

A **María** le atrae la cultura oriental. Visitó **Hong Kong** hace unos años y realmente, la impactó. *"Es un "break" a todo lo que conocemos".*

Como profesional y tras la interpretación, a veces le preocupa que la gente, al ver la cinta, no entienda bien lo que dice. Algunas veces le da la sensación de hablar en un tono demasiado bajo.

María ha doblado a personajes populares como **Madonna**. Dice que las guapas no dificultan la interpretación...

Finalmente "la pregunta": ¿cómo reaccionaría ante la creación de un club de fans entorno a su figura?. Pues muy bien. Es más, le encantaría. No le importaría nada convertirse en un personaje público.

Dejamos **QT-Lever** con la sensación de haber aprendido más sobre una profesión que no está valorada en este país. Si hay segunda parte... será con los chicos, con los que tenemos una "cuenta pendiente".

La Redacción

M.ª del Pilar Quesada





Washu

Montse Moreno





Ritsuko

María Moscardó





Misato


Mini-póster
Rei Ayanami
Neon Génesis Evangelion



TARÁNTULA O LAS ENTRAÑAS DEL INTERIOR

Lola Pérez

Abrí la nevera para coger un yogur de manzana y cuál fue mi sorpresa y espanto que en su lugar y en el lugar del resto de la comida había una grandísima, enorme y fuerte tarántula, parda, casi negra, peluda, con sus patas escabrosas llenas de pelos rasposos que se movían en todas direcciones. La tranquilidad de esta madre y de sus múltiples crías subidas a su voluminoso abdomen se vió interrumpida por la luz que se encendía inesperada y automáticamente al abrir la puerta.

Las crías se dispersaron rápidamente, saltando muchas sobre mí, pero dejando cada una un hilillo de seda finísimo, por el que regresar a su madre una vez el peligro que creían que las amenazaba hubiese desaparecido. Yo me paralicé por el miedo y la angustia.

Había otras tarántulas de mayor tamaño, de varios tamaños, de todos los tamaños, que recorrían el interior de la nevera y su puerta intentando acceder al exterior escapándose al control de su madre. Las había desde las más pequeñas recién nacidas hasta del tamaño de una manzana.

Me quedé anquilosada, colapsada, petrificada por el horror y la aprensión ante tan augusto y repulsivo espectáculo. Náuseas y vómitos acudían a mi boca, que me volvía a tragar, por temor a empeorar mi situación.

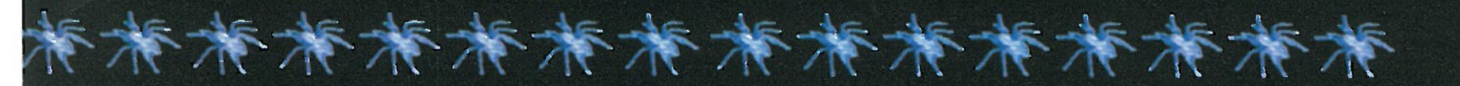
Mi más oculta pesadilla se había hecho realidad. El sueño que tantas veces había tenido ya no era tal. Aquí estaba, como si mis miedos hubiesen cobrado forma, forma animal y terrorífica. El sueño de la araña que surgía de debajo de mi cama, del fondo de mi armario, del asiento trasero de mi coche, del interior de mis botas o del hueco del casco de la moto. ¡Tantos lugares había habitado mi *Lycosa*! Y ahora, haciéndose realidad, surgía de dentro de la nevera, donde nunca se me habría ocurrido pensar, pues creía que las tarántulas pertenecían a un ambiente seco y oscuro. Pero esta *Lycosa* gigante era especial... y me miraban, burlonamente, sus tres pares de ojos.

Las arañas se me subían por todas partes. Se introducían por todos los agujeros de mi ropa y los orificios de mi cuerpo. No me podía mover del espanto que sentía, y el sólo hecho de pensar en hacerlo me aterrorizaba todavía más.

Sentía como recorrían mi oído, el oído medio y el interno. Tenía miedo que no volvieran a salir, que se introdujeran más y más, hasta llegar a mi cerebro... y enloquecer. Otra entraba y salía por mis fosas nasales, entrando por una y saliendo por la otra continuamente, como si de una puerta giratoria se tratase. Otras anidaban en mi pelo, y sentía con disgusto cómo se escurrían por mi espalda escupiendo al mismo tiempo sus pegajosos hilillos de seda, y volvían a subir por ellos. Notaba la rapidez con que crecía la continuación de mi corto cabello. Los hilos de seda se pegaban unos a otros formando la melena que siempre había anhelado tener. Ahora, deseaba que el macabro juego de subir y bajar que tanto parecía divertir a las pequeñas *Lycosas* cesase pronto.

Yo seguía agarrando con mi mano derecha la puerta de la Westinghouse 4 estrellas, haciendo un puente entre mi cuerpo y la tarántula parda y peluda. El miedo me atenazaba y mi mente empezó a alejarse de allí, ajena al frenesí de mi alrededor. Las arañas más pequeñas pronto descubrieron el camino y paseaban por mi brazo, como si fueran una ristra de hormigas, yendo del frigorífico al resto de mi cuerpo, de mi cuerpo al frigorífico.

La tarántula estaba incrustada. Movía desesperadamente sus múltiples patas peludas, pero o no hacía esfuerzo suficiente por salir, o estaba bien a gusto en su extraño cubículo. No quedaban rastros de comida, salvo los envases vacíos de algunas botellas empezadas de Trinaranjus y Coca-Cola. El cartón de leche, al ser opaco, no podía verlo, pero me imaginé que también estaría vacío. Confirmando mis sospechas, dos pequeñas arañas salieron de él, y como si se tratase de niños pequeños, les corría por el cuerpo unas gotas de leche blanca descremada que relucía en contraste a sus oscuros cuerpecillos peludos. Su madre las echó del segundo estante hacia mis pies con un golpe seco de una de sus patas.



Sus seis ojos negros, dispuestos en dos hileras, y su boca, eran tan grandes que me tenían hipnotizada. Un miedo inmenso corría por mi espina dorsal ¿o era una araña? ¡Dios! ¡Qué pesadilla! ¿Cómo saldré de este infierno sin daño? Y no, no es un sueño, no termina la historia despertándome bruscamente. No. Al cabo de unas horas de petrificada y estoica actitud, la tarántula madre salió sin el menor esfuerzo de su habitáculo, glorificándose de su agilidad... pero ¡si creía que no podía salir! Por lo visto, nunca había estado encajada sin poderse mover. Me había engañado jugando con mis vibraciones de repulsión y de terror. Yo era un juguete en su diversión.



Decidida, se acercó a mí, apoyando primero uno de sus quelíceros sobre mi hombro derecho, luego el otro en el izquierdo. Su posición casi vertical, me hizo fijarme en su abdomen anaranjado por debajo y con una gran mancha negra en el centro. Sus pedipalpos esperaban que pronto podrían utilizar sus lóbulos



masticadores, y el resto de sus cuatro pares de patas en mis costillas. Me abrazó con sus asquerosas, ásperas y móviles extremidades, me miraba cínica e intensamente con sus tres pares de ojos, y noté perfectamente cómo el veneno traspasaba de su punzante y acerada uña quelícera a mi piel, la inyección de su picadura en mi pecho.

A pesar de ver sus dientes, no sentí que me mordía, sino cómo succionaba mi sangre con su boca. Pude oír el ruido que hacía frotando sus caderas y los fémures de los pedipalpos contra los quelíceros. ¡Sería el gusto de la sangre lo que la relajaba de tal manera! Y yo me dejé hacer... como si víctima de un vampiro fuese. Mis ojos se cerraron, mis fuerzas se fueron. Notaba una corriente extraña por mi sangre, su veneno recorría todo mi ser, y, de repente, me desplomé sobre el pavimento duro de la cocina, ahuyentando con el ruido de mi caída a la mayoría de los arácnidos que corrieron despavoridos en todas direcciones, dispersándose por la casa. La gran tarántula estaba acostada sobre mí, cubriéndome casi por completo. Su gran abdomen sobre el mío, sus rasposas patas apoyadas en las frías baldosas eran como barrotes de cárcel que me impedían escapar, y sus rugosos quelíceros y boca siguieron succionando la sangre de mi pecho hasta que su tórax y su abdomen se hincharon de tal forma que cuando la araña saturó su sed no pudo cambiar de posición, dejando caer todo su peso sobre mí aprisionándome todavía más. En esta posición se acomodó para realizar una larga siesta de digestión, mientras yo, finalmente, relajada, anestesiada por su veneno, me dormía bajo ella.



Cuando desperté ví una joven bella, dulce, sonriente... ¡y más fría que el hielo! Sus ojos daban miedo, aunque su boca era de rojo caramelo. Reía como una hiena, y cuando se incorporó me escupió a la cara. Yo estaba asombrada... ¿quién era esta mujer? ¿Qué había pasado? ¿Por qué...? ¡Ay, Dios! ¿Qué me pasa? Al ir a secarme su mojado obsequio de la cara con el revés de mi brazo, ví una pata repugnantemente peluda, negra, delgada. ¡Es mi brazo! Ella me asió fuertemente de la novedosa extremidad y de un fuerte estirón me



dió la vuelta. ¡Tenía seis patas iguales! Muchas arañas danzaban a mi alrededor y se me subían a la espalda. -¡Vamos, mamá! ¡Vamos a otra nevera! -oí como me gritaban con sus chillonas vocecitas.

La joven me echó un beso volador y desapareció. No me preguntéis cómo. Sólo desapareció. Y yo me quedé allí, mamá de cientos de criaturas asquerosas que pedían sangre y alimento. Criaturas que parecían no haber advertido el cambio habido... poco a poco fuí tomando conciencia de mi nueva condición... y, para mi asombro, no me importó. Sentía líquidos nuevos recorriendo mis venas, sensaciones diferentes, querencias inusitadas. Únicamente una cosa me diferenciaba de la tarántula que me infectó. ¡Yo tenía alas y ella no! Me había convertido en un ser único y distinto, una especie de araña voladora con mentalidad humana. Unas alas grandes, potentes, parecidas a las de una mosca, pero con mayor capacidad de acción. Alas verduzcas y mágicas. Entusiasmada vislumbré mi nueva vida... el poder... el equilibrio... la fuerza... la tiranía... A partir de ahora... ¡El mundo era mío!

UN INTENTO DE MOVILIZAR A LOS OTAKUS: LA MLM Y LA ADAM



La **MLM** es un punto de encuentro para todo tipo de **Otakus**

EL INICIO



Comenzaremos remontándonos al inicio del manga en España:en abril de 1992, **Planeta DeAgostini**, gracias a los esfuerzos de *Antonio Martín*, quien llevaba bastante tiempo negociando con editoriales japonesas, comienza a editar manga, una editorial que tenía ya bastante experiencia en el mercado del cómic, se decide a arriesgarse a probar con esta vertiente de nacionalidad nipona, a partir de las primeras colecciones como *"El puño de la estrella del Norte"*, *"Crying Freeman"*, y lo que supuso el bombazo definitivo para el mercado del cómic japonés *"Dragon Ball"*, el **manga** consigue crear un público incondicional, tanto en gente que consume cómic en general, como en aquéllas personas que nunca se habían interesado por el arte de la viñeta, y los que más, aquéllos que se sentían atraídos por las series de animación japonesa que tanto abundaban por aquél entonces.

UN PÚBLICO ENFERVORIZADO

Después de la reacción positiva inicial del público, se comienza a exigir la publicación de más material japonés, debido a que la oferta, lógicamente, era bastante escasa (pero no por ello menos atractiva), a raíz de ESTO, se producen una serie de sucesos: los aficionados se mueven, aparecen los primeros fanzines, los primeros clubs de aficionados, la popularidad del **manga** crece hasta cotas insospechadas, otras editoriales se arriesgan a editar manga. es la época que podemos considerar como el **"boom del manga"**en España. Muchos fanzines dejan de serlo para convertirse en revistas profesionales (o casi), comienza a importarse material directamente del Japón, y aparecen clubs como el **"Club Otaku"** de **Norma comics**, que ofrecía un jugoso catálogo donde conseguir material de importación, debido a la enorme afluencia de público (algo que no se esperaban), **"Norma Club"** termina cerrando, debido a la incapacidad para coordinar un club con tantos miembros.

UN MEDIO PODEROSO: LA TV

Con el paso de los años, el crecimiento del público otaku deja de ser tan grande como en años anteriores, la razón: una de las herramientas más importantes para crear aficionados al manga y al anime, la **TV**, deja de emitir manga, no de forma radical, pero sí de forma bastante pronunciada, al contrario que otros años, donde te podías encontrar **anime** por la tarde (por poner un ejemplo) en casi todas las cadenas, la razón: la excesiva *violencia* en estas series "infantiles", sin mirar más allá de *Dragon Ball* (que es violenta, pero NO es lo único que tie) o *Saint Seiya* (idem), y olvidándose de series como *"Aishite night"* **(Bésame Licia)**, *Idol Densetsu Eriko*, *Kimagure Orange Road* o *Touch!*, entre muchas otras.

Una polémica, que tuvo nefastas consecuencias: la supresión en muchas comunidades de *Dragon Ball*, una de las series más atacadas, o *Saint Seiya* (ésta con menor suerte: todavía estamos esperando a que se emitan los capítulos inéditos de la serie...), una decisión que formaba parte de un plan político que prohibía la emisión de escenas violentas en horarios infantiles (todavía estamos esperando que se prohiban las corridas de toros...).

Debido a todo esto, el público que seguía consumiendo manga y anime, se estabilizó un poco, y no sufrió como ya hemos dicho, un crecimiento tan importante como en años anteriores, se empezaba a limitar a las series más populares, o sea: *Dragon Ball* (en especial), *Ranma 1/2*, y si me apuráis, *KOR* o *Sailor Moon*. La gente empieza a estancarse en estas series, los correos de las series como **DB** serie amarilla o azul, comienzan a verse inundados de gente a la que solo le interesa *DB* (sin interesarles el resto u otras variantes del manga), de la aceptación inicial, se comienza a producir el rechazo: *"a mi me gusta DB, no el manga"* (frase repetida por mucha gente hasta la saciedad), mientras que en los primeros tiempos de la serie blanca, nos podíamos encontrar desde votos para la nuevas series de manga, hasta críticas sobre otros títulos, etc., en fin, más interés por el mundillo en general...

¿Y LOS OTAKUS?

Pero no todo iban a ser cosas negativas, ¿que fue del público que se fue generando a lo largo de todo este tiempo?, ¿de aquéllos que verdaderamente aprecian el manga y el anime?, seguían ahí, un poco desilusionados, mientras que veían cerrarse series tan importantes como *KOR* o *City Hunter*, y que se sentían discriminados por la mayor parte de la sociedad, al crearse en torno a ésta un ambiente de marginación alrededor del manga y el anime.

Pocas cosas se podían hacer, sólo te podías

decir: ¿qué puedo, pobre de mí, hacer para salvar esta situación y defender algo que me gusta?, y en el mejor de los casos quizás contabas con amigos que compartieran tu afición, pero siendo realistas: el cómic es un producto marginado, no le interesa a tanta gente como la música, el cine u otros campos, aunque nos pese. Se organizaron clubs, asociaciones, etc., pero con un problema: ¿Cómo hacer un club en el que pudiésemos reunir a mucha más gente, que quedase un grupo más compacto?, y no miles de clubs organizados por toda España? El problema es a la hora de movilizarse, no son lo mismo 100 personas de un club que por ejemplo, 10.000 en total de que pueden componer una asociación más grande. Pues bien, esto no se ha solucionado todavía, ni se puede solucionar, es imposible que todos los **otakus** de un país queden agrupados en un solo lugar.

Y LLEGÓ INTERNET

Pero con el paso de los tiempos, aparecen nuevos medios, avanza la tecnología, aparece **internet**, y aunque no está tan asentado en nuestro paÍs como en otros, si se consigue una aceptación bastante positiva del público juvenil... Curiosamente, hoy en día, los **otakus** suelen ser gente que está bastante puesta "a la orden del día", y son ya muchos los que han navegado por internet alguna vez, o han chateado.

Un buen día, un muchacho llamado ***Jorge Orte*** se pone manos a la obra, y crea una especie de lista de correo electrónico, en la que se reunirían los mensajes de sus miembros, y posteriormente se les enviaría simultáneamente, algo que no era una novedad. Se suele conocer a esta modalidad como una **mailing list**, las cuales acostumbran a ser de un tema determinado, y así, los interesados en dicho tema, se subscribirán y se apuntarán a dicha **ML**, ¿de que iba a ser la **ml**? de manga, por supuesto, a partir de ahí, su número de usuarios creció vertiginosamente, aparecieron en revistas, mangas, etc., su popularidad creció bastante, era algo que todos habíamos soñado: charlar a través de los extensos mensajes que nos mandaban diariamente, y lo mejor, de tu afición favorita, con gente que te comprende, y con la que te sientes identificado hasta lo insospechable (llega a parecer que estás hablando contigo mismo, y no, es con alguien que ha vivido experiencias muy similares a las tuyas), todos coinciden en la situación, te sientes mejor, lógico, conoces a gente con tus mismo gustos, cuando empezabas a sentirte un "bicho raro" .

MLM - LCM - ADAM

La **ML** toma el nombre de **MLM** (Mailing List de Manga), cada uno de nosotros nos solemos poner un "nick" o seudónimo por el cual se nos dirigirán en la **ml**. Los mensajes son de una gran variedad, como ejemplo, baste el que aparece en la imagen. Pero hay un problema, hay ganas de hacer algo, de cambiar la situación, pero sentimos impotencia, nos sentimos faltos de recursos, seguimos caminando sin rumbo, para intentar paliar esto, se crea una **LCM** (Lista de Correo Manga) para conseguir más público y que a la **MLM** les conozca más gente, ya que desgraciadamente, no todo el mundo posee internet y cuenta de correo en su casa (sigue siendo una minoría), y así decirles en qué consiste todo esto, decirles que no están solos, que estamos muchos **otakus** con ganas de hacer algo por el manga, en alguna parte.

También aparece otra asociación con el nombre de **ADAM** (**A**sociación para la **D**efensa del **A**nime y el **M**anga), la cual se da a conocer por medio de **Internet** , a través de una página Web, y que fue creada por ***Pablo Rodríguez Blanco***.

En ella se intenta eso, formar una asociación con muchísima gente, y que se vea que el manga no es una simple afición pasajera, y que la animación no solo le interesa al público infantil (algo que a la gente le cuesta comprender). Por desgracia, aunque los miembros de la **ADAM** son muchos, a diario se el mismo problema, falta de ideas, y de ganas de la gente. Entonces se crea un boletín de la **ADAM** con un objetivo similar a la **LCM** (formato papel), para aquella gente que no posee internet y nunca ha oído hablar de esta asociación. Aun así, la presión que ejerce la **ADAM** es tan grande como para que más de un medio de comunicación los conozca.

Periódicamente, por medio del correo eléctronico, ***Pablo Rodríguez*** manda un e-mail informativo a los socios de **ADAM**. Está claro que no son las únicas asociaciones y/o clubs y/o iniciativas que existen en este país, pero sí son de las que más posibilidades tienen de conseguir cosas, además, la **ADAM** y la **MLM** mantienen un estrecho contacto, puesto que gran parte de los suscritos a la lista son de la **ADAM** y viceversa.

Los socios de la **MLM** suelen hablar en directo a través de un chat, como el **IRC**, por ejemplo los viernes por la noche, o a cualquier hora del día en el canal **#MLM** del **IRC** hispano. Algo que es de agradecer, porque conoces más a la gente, y puedes discutir en directo sobre algo de lo que se habló en la **MLM** y que no compartias, etc.

Por otro lado, también existen **ML's** más concretas en relación con el mundo del manganime, por ejemplo tenemos la **ML** de **Slayers** en español (por si no lo he dicho antes, la **MLM** es la primera, por el momento, en español), o la **MLSP** (que surgió a partir de la **MLM** en relación con la genial idea de conseguir ideas para la realización de un anime español o la **ML Gainax** (que comenzó siendo la **MLEVA)** , y que con el aumento considerable de público, se pasó a llamar así para que la gente no se cortase tanto a la hora de hablar de otras realizaciones de **Gainax** y aumentase aun más si cabe de público, cosa que agradecemos a ***Em3***, que fue quien creó la lista.

Recientemente se ha creado una **ML** para la **ADAM**. Tambieé están en proyecto listas de correo como la de **Sailor moon...**

FORMAS DE INSCRIBIRSE:

MLM e-mail: **mlm@lynxman.net** poniendo en la cabecera del mensaje: subscribe mlm-digest

-ADAM e-mail a Pablo Rodríguez: **prb@rafastd.subred.org** diciendo que queréis apuntaros o rellenar la pag. web en: **http://www.adam.eu.org**

Para terminar, una cosa más, si te sientes capaz de ayudar o tienes ganas de ello, para defender el manga y el anime, o simplemente conocer a gente con tus mismas aficiones de cualquier rincón de España, no te lo pienses, y apÚntate a la **MLM** o **ADAM**, u otras, la cuestión es defender el mundillo, apoyarlo en la medida de lo posible, y conseguir lo que todos deseamos: una posición justa para el manga y el anime, que bien se lo merecen.

Miguel Ángel Ortiz



Capítulo 1: Retrato de un asesino
Capítulo 2: Enemigo interno

Pese a que la mayoría de otakus ya conocen a Crying Freeman, ya sea por la edición del manga por parte de Planeta de Agostin (1.992) o bien por su versión cinematográfica, protagonizada por Mark Dacascos y Julie Condra, no todos han podido ver los animes. Aunque la colección consta de 6 OVAs. En este artículo se hablará de los dos primeros.

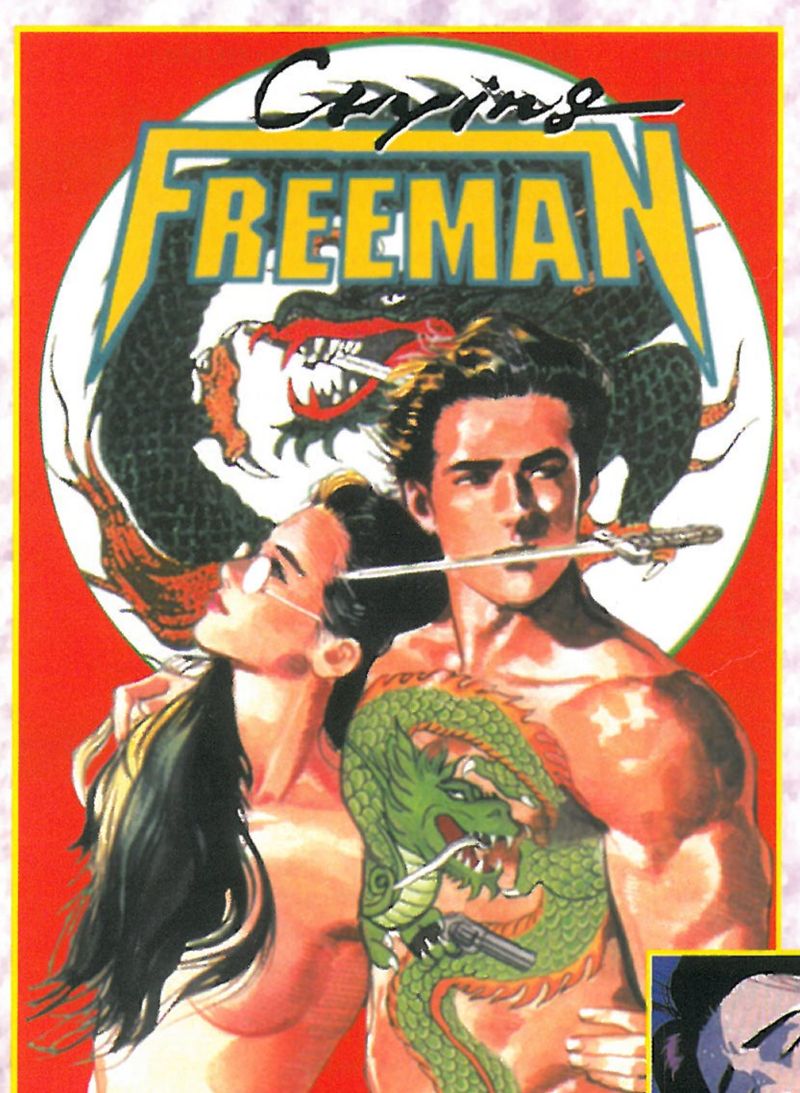
FICHA TÉCNICA

Crying Freeman consta de 6 OVA´s editados por primera vez en Japón por la **TOEI VIDEO COMPANY** en 1.992 y reeditados por **MANGA ENTERTAINMENT** para el Reino Unido en 1.993. Después de esta edición doblada en inglés por **Stephen Tremlay** como **Yoh Hinomura** y **Edita Brychita** como **Emu Hino,** volvió a salir a la venta en edición limitada de coleccionista en 1.997. Esta producción animada cuenta con nombres como **Daisuke Nishio** a la dirección y **Mitsutaka Nakamura** como director artístico.

ARGUMENTO

El primer capítulo lleva por título **"Retrato de un asesino"** y contiene todo lo publicado en nuestras latitudes de la mano de **Planeta de Agostini** y lo mismo que se vió en las pantallas de todo el país. Aún así voy a hacer un breve resumen para aquellos que por la razón que sea (y no me vengáis con excusas) no sepan muy bien de qué va la historia.

Según el reglamento tradicional de la mafia china, también conocida como los **108 dragones**, cuando un asesino se presenta personalmente a alguien significa que esa persona será su siguiente víctima. Esto es exactamente lo que le sucede a **Emu Hino**, una joven artista de 29 años que desde hace algún tiempo vive esperando a que **Yoh Hinomura**, un asesino de los **108 dragones** cuyo nombre clave es **Crying Freeman**, reaparezca en su vida y termine con ella, pese a que se siente atraída por él desde el momento que vió como sus ojos derramaban lágrimas después de asesinar a un hombre.

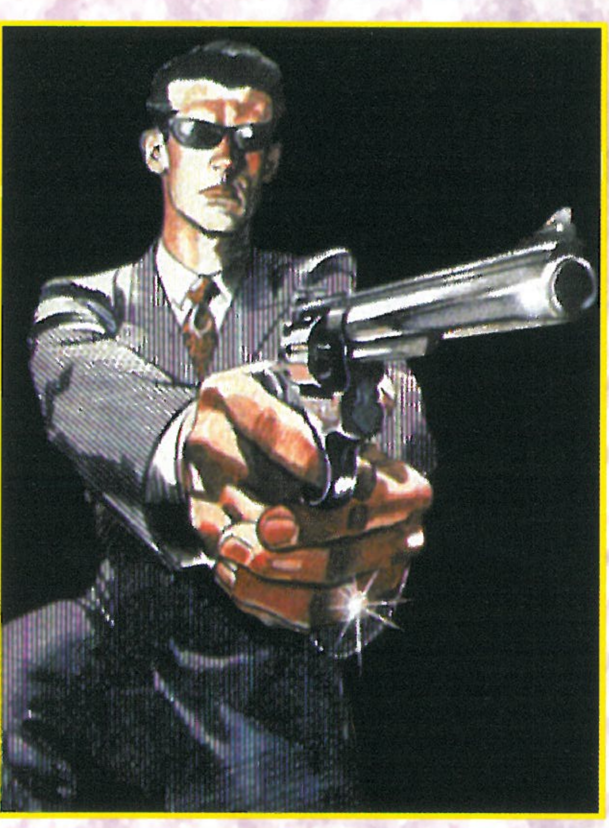


Emu Hino, la hija de un político corrupto que se convierte en la esposa del sucesor del clan de los 108 dragones.

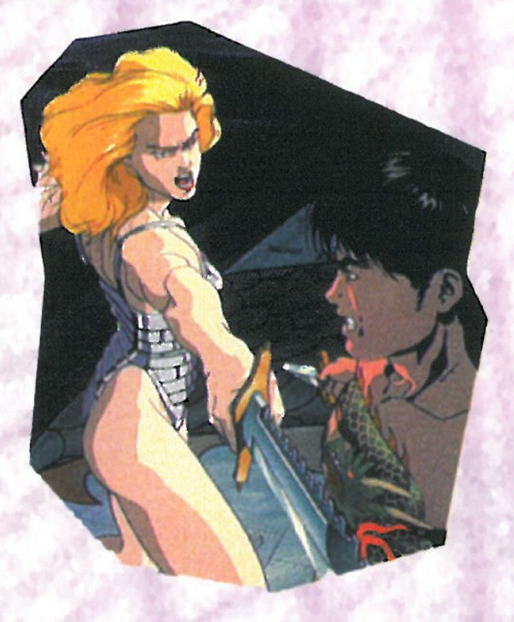
Pocos días después de su cumpleaños **Emu** presencia cómo **Shudo Shimazaki**, un capo de una banda local es asesinado por un hombre enmascarado de cuyos ojos brotan lágrimas. Ese hombre es **Yoh**. **Emu** lo reconoce y tanto las bandas locales como la policía van detrás de ella. La misma noche **Yoh** aparece en la mansión de **Emu**, pero contradiciendo toda expectativa los instintos sensualistas de **Yoh** lo dominan y



productora cinematográfica, pero éste muere antes de sacarle la información. Por otro lado **Emu** es secuestrada por alguien relacionado con los enemigos. Un nuevo personaje que aparece es **Bayasan** que secuestra a **Ron Fu** y a **Fu Funrun** (los actuales líderes de los **108 dragones**) y los lleva con **Emu**. Finalmente **Yoh** que ha ido siguiendo la pista de su amada llega a la isla donde la retienen y libra un combate contra **Shi Shin Yeh** (el verdadero traidor) que curiosamente trabaja para **Don Corleone**. El combate acaba con la victoria de **Yoh** y la admisión de **Bayasan** como ayudante de los **108 dragones**. Después de ser tatuada con un tigre en la espalda y dos en el pecho **Emu** y **Yoh** esperan encontrar temporalmente la tranquilidad, aunque **Kitche**, una nueva asesina está al acecho y quiere terminar con **Yoh**. El combate será rápido, pero durante la lucha fallecerá **Koh**, el hombre de confianza de **Yoh**.



bueno, es fácil de imaginar lo que sucede. En ese instante el **clan Hakushin**, la banda local entra en la mansión, pero **Freeman** los oye y se libra de ellos, aunque **Emu** queda herida. **Yoh** revelándose a las órdenes de **Koh**, que lo ayuda en la misión, lleva a **Emu** al hospital y le revela su verdadera personalidad. Al cabo de un tiempo **Yoh** y **Emu** se reunirán en la península de **Izu** donde acabarán con todo el **clan Hakushin**.



El segundo capítulo que lleva por título **"Los impostores"** empieza con la boda de **Yoh** y **Emu** y la bendición de los actuales jefes de los **108 dragones**, quienes los han elegido como sucesores. Delante de los máximos dirigentes del grupo son presentados con los nombres de **Ron Tayan** (el dragón del sol) y **Fu Chin Ran** (feroz, clara i bella), pero **Tenwan Shin Yeh**, uno de los convocados ha sido sustituido por un impostor. Éste ataca a **Freeman** durante la reunión y como es de suponer **Freeman** termina con él, pero el problema ahora es saber para quién trabajaba éste. La primera pista les lleva a un americano que trabaja para una



PERSONAJES

Yoh Hinomura: Es conocido con el nombre de **Crying Freeman** y es uno de los asesinos más peculiares. Su nivel es tan elevado que ha sido seleccionado como sucesor directo del líder de los **108 dragones**, pero en el fondo es una víctima de la organización puesto que cuando actúa como asesino lo hace bajo el poder hipnótico de ésta y solo una lágrima lo puede liberar hasta una nueva orden de la banda. Su perfil es interesante puesto que detrás de su aspecto inocente (cuando no se le ve el dragón que lleva tatuado por todo su cuerpo) es todo un sensualista.

Emu Hino: Fue el primer fracaso como asesino de **Yoh**, pero a la vez fue su primer triunfo amoroso verdadero. En su pasado se esconde una vida a la sombra de su padre (el último político corrupto del Japón). Cuando conoció a **Yoh** rompió con su pasado y se convirtió primero en su amante y posteriormente en su esposa. Actualmente es la sucesora de **Fu Funrun**.

Bayasan: Pese a su aspecto de montaña humana se puede decir que es una niña, algo crecidita, pero una niña al fin y al cabo. Es la nieta de **Fu Funrun** y de **Ron Fu**, pero al no ser elegida como su sucesora sentirá envidia de **Freeman** y lo tomará como su enemigo, pese a que al final llegará a aceptar su derrota y lo considerará a él y a **Emu** como sus hermanos.

ANIMACIÓN

Pese a que la animación en algunas escenas deje algo que desear la dinámica de planos y la acción constante contrarrestan de sobras este pequeño problema dando un ritmo de imágenes que casi no te da tiempo a tener la más mínima percepción de estar viendo imágenes estáticas. Otro elemento que añade calidad a la cinta a parte del guión es la gran cantidad de detalles que aparecen: desde las marcas de todas las armas que salen, hasta imágenes de mínima importancia que enriquecen la escena.

GUIÓN

El guión, como ya se ha visto anteriormente, sigue el argumento de los dos primeros volúmenes del manga con una fidelidad asombrosa, aunque no se recrea tanto en algunos pasajes, el ritmo de la acción es tal que las escenas que faltan no se echan de menos.

BANDA SONORA

En cuanto a lo que a la banda sonora se refiere, hay que decir que se sitúa básicamente en las escenas de acción, por lo que es de suponer que el ritmo es más bien rápido para acompañar los movimientos de los personajes que en algunas ocasiones llegan a componer una verdadera coreografía. Finalmente comentar que la música de los **endings** está cubierta parcialmente por poemas o reflexiones de **Yoh**.

Marc Arambudo

MINI-REPORTAJE

I"s - EL PRIMER AÑO

Con motivo del primer aniversario de la publicación de **I"s** en Japón, os ofrecemos este pequeño artículo orientativo para quienes no conozcan mucho esta "nueva" obra de Masakazu Katsura y las páginas en color que dedicó el autor a la revista semanal **Shonen Jump** donde se publica actualmente este manga.

Tras el fracaso comercial de **Shadow Lady** y de que **DNA2** no triunfara como hubiera querido **Katsura**, este autor vuelve a aparecer en línea con la publicación en el pasado setiembre del 97' de **I"s** , título del que ya ha aparecido el cuarto volumen.

El quinto se anunciaba para el mes de Mayo, junto con un reloj conmemorativo de la serie.

El Katsura de siempre

Con este manga, **Katsura** vuelve a la temática que le es más tradicional y que mejor resultado le ha dado: la comedia estudiantil los amoríos, malentendidos y todo lo que derive del **Soap Opera**, con el que se dirige a un público adolescente especialmente.

Sinopsis

En esta historia se narran los delirios amorosos de **Ichitaka Seto**, el protagonista, que se siente atraído por **Iori Yoshizuki**, de la misma escuela superior y también de dieciséis años. Pero no lo tiene fácil por su falta de decisión y por la complicación que supone acercarse a ella, teniendo en cuenta que la chica en cuestión empieza a dar sus primeros pasos como ídolo juvenil.

El proyecto para preparar la fiesta de bienvenida para a los nuevos alumnos de su su escuela, la escuela Superior privada de **Wanda**, le da la oportunidad para conocerla. Pero a pesar de que entre ellos se establece una buena relación, el regreso de **Itsuki Akiba** desde América complica las cosas ya que en su infancia le había prometido que se casaría con ella, algo que **Itsuki** no ha olvidado... y que ha regresado para cumplir...

Comentario

Al tratarse de un campo ya tratado por **Katsura**, puede parecer una historia poco original y en consecuencia de poco interés sobre los amores de un jovencito tipo **Yota Moteuchi** de **VGAI**. Pero esta primera impresión desaparece pronto.

I"s supone un paso adelante en el dibujo de **Katsura**, que demuestra sin reservas la mejora en la ejecución de los planos, expresiones, sombreados y en el aspecto de la ilustración, cuya calidad es casi fotográfica. Además no pierde la chispa, la magia que el autor sabe transmitirle a sus obras con gran soltura.

Define a unos personajes no tan ingenuos, con gran riqueza de matices y detalles. Explica la historia con un pulso narrativo rápido incluyendo, cómo no, anécdotas , gags , sentimientos y mucho desparpajo. Sería pues lo que **H2** para **Adachi**, continuidad de un tema pero una evolución en otros detalles narrativos.

Se trata de un producto altamente recomendable para los adictos de **Katsura** y para los más conservadores, qué decir!

Permite disfrutar de una comedia estudiantil con una historia bien construida , que tiene un toque de comicidad , un buen estilo de dibujo y de acabados de alto nivel técnico y lo más importante: sin un dramatismo exagerado (aún...).

La Redacción



Vol.1

Vol. 2



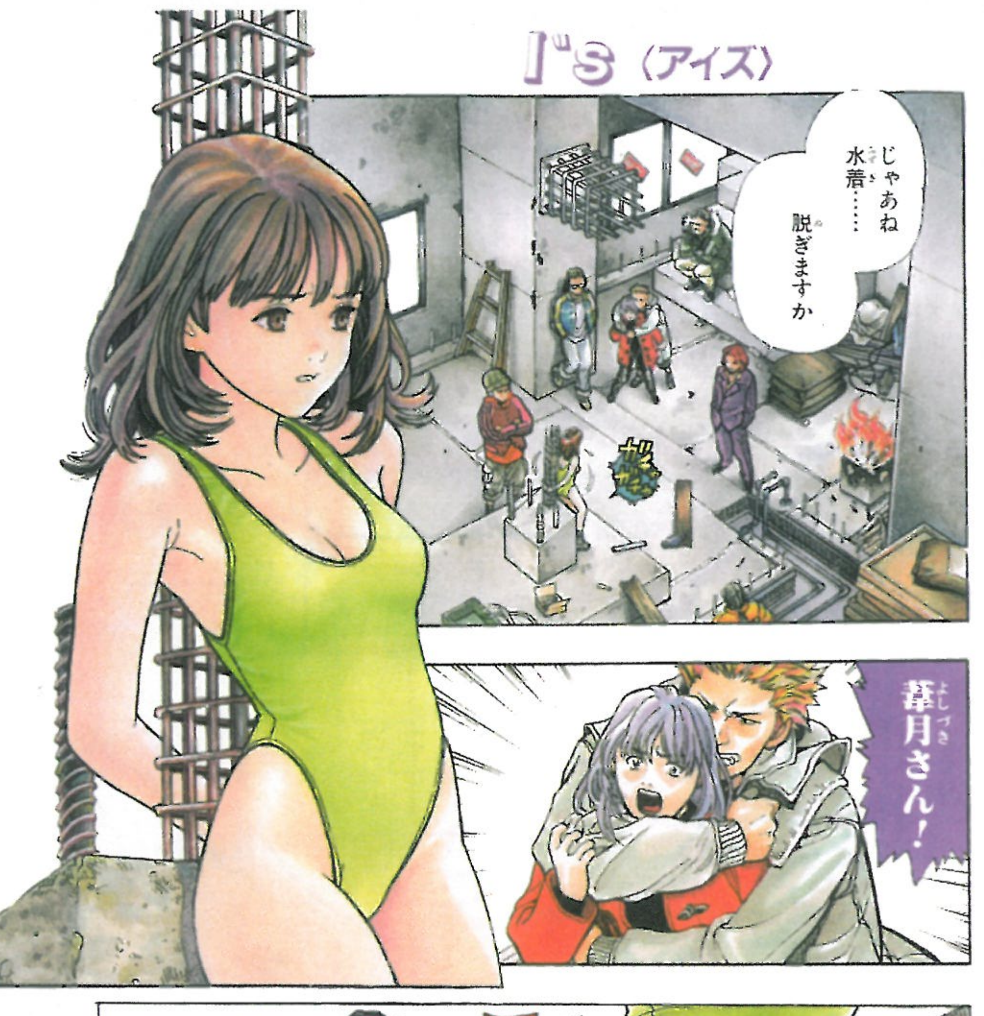


Vol. 4



Reloj conmemorativo del 1.er aniversario de I"s.

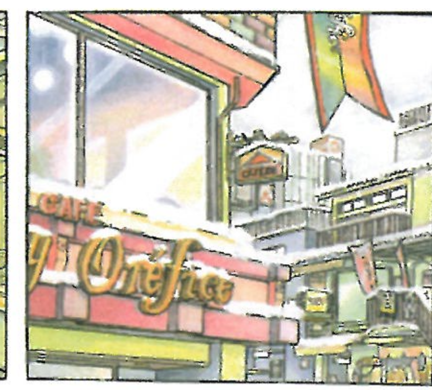


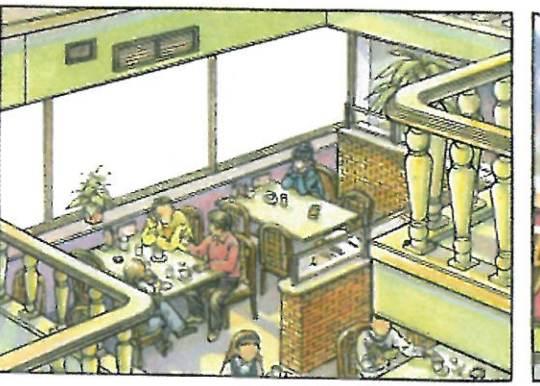


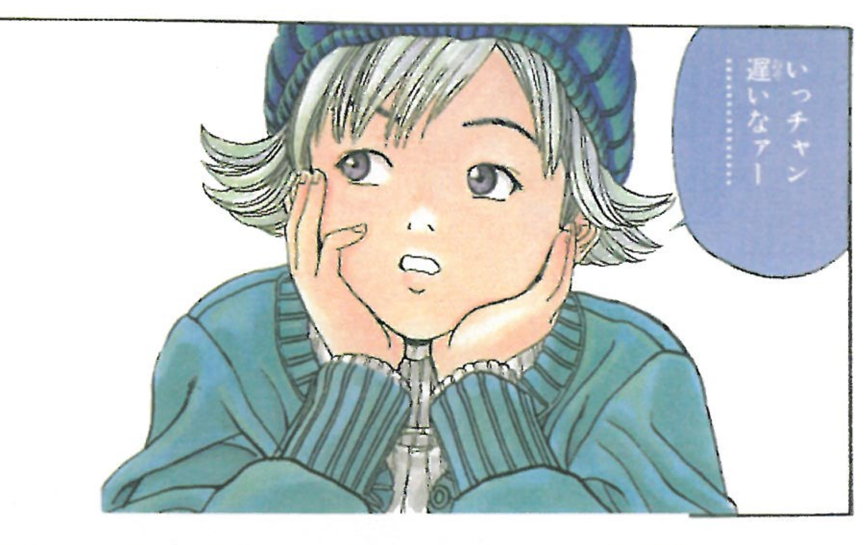












Páginas aparecidas en Shonen Jump n.º 20 para conmemorar el 1er. aniversario de I"s de Masakazu Katsura

Blancanieves y los 6 enanitos

BLANCANIEVES Y LOS 6 ENANITOS

EN UN LUGAR DE LA MANCHA..... (HUY, PERDÓN...., ME HE CONFUNDIDO DE LIBRO) ESTEEE.... . EN UN PAIS MUY , MUY, MUY LEJANO, MÁS INCLUSO QUE PORTUGAL.....









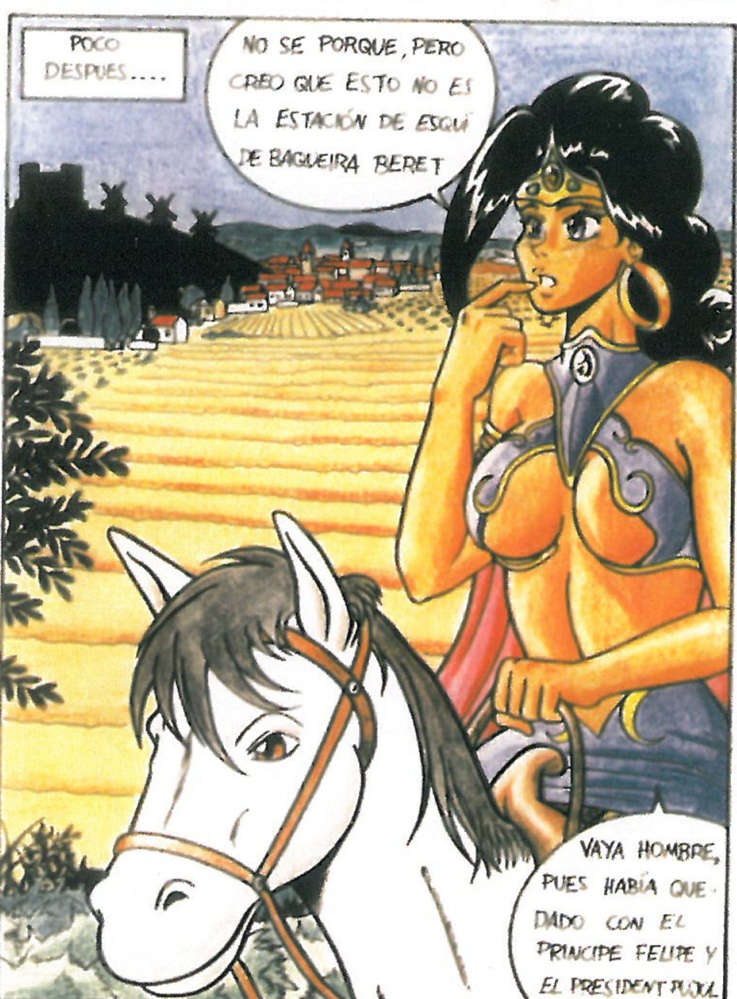


















PRIMICIA MUNDIAL, ¿SERÁ BLANCANIEVES LA FUTURA REINA DE ESPAÑA?

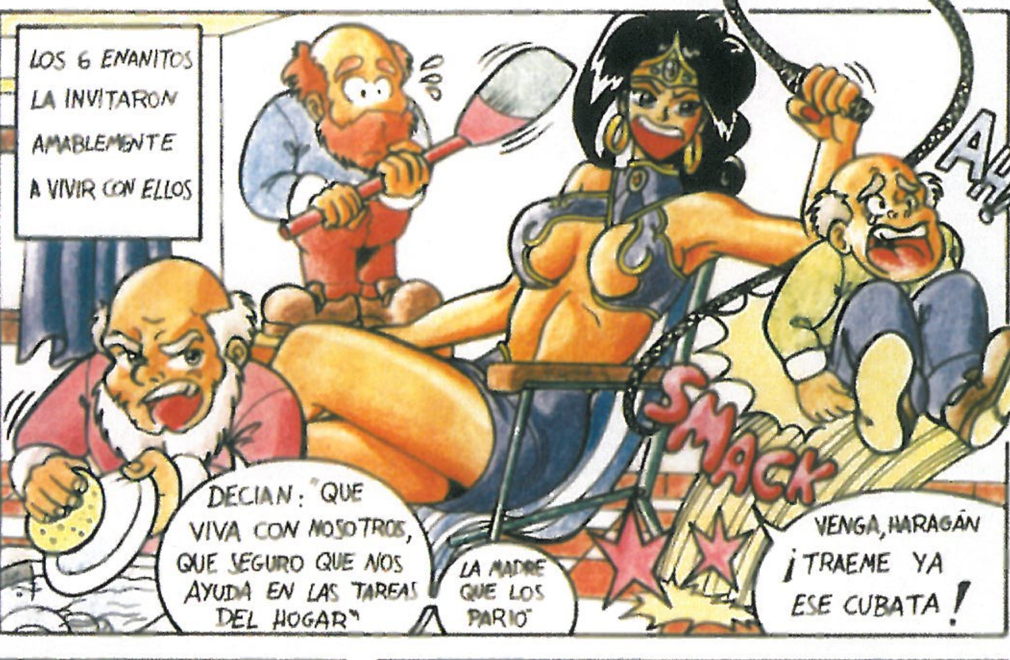
Blancanieves y los 6 enanitos

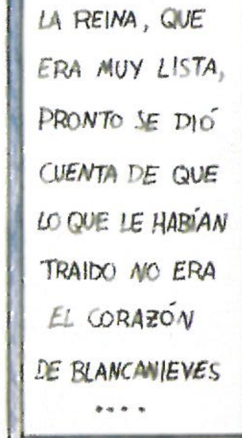
















3

OH, QUE DISFRAZ













NO SE A USTEDES/VOSOTROS, PERO A MI ME CONTARON ASÍ EL CUENTO.....

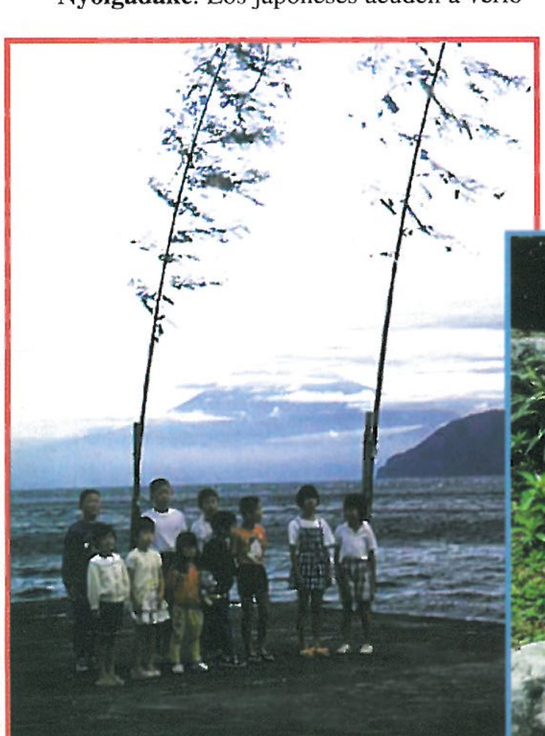
Autor: Pablo Antonio Sánchez Nogueiras, de Madridejos (Toledo)

O-Bon o Daimonji Gozan Okuribi



Ilustración original de Shōzo Somekawa

Es un festival de carácter religioso, empieza a mediados de junio y termina a mediados de agosto.
Se cuenta que las almas de los muertos vuelven a la tierra por un día.
Durante esta festividad, particularmente el 16 de agosto, tienen lugar espectaculares fuegos artificiales que empiezan hacia las 20 horas de la tarde, se lanzan fuegos artificiales desde ocho montañas distintas. También se dice que uno de los mejores espectáculos (y encontrando una buena posición, claro) es el del **monte Nyoigadake**. Los japoneses acuden a verlo ataviados con sus mejores ***yukatas*** (kimonos de verano de algodón). Múltiples paradas de ***takoyaki*** y de cerveza acuden también al evento. Una vez terminada la fiesta, algunas mujeres se lamentan por haber bebido demasiada cerveza y algunos hombres se van dando tumbos hacia su casa.



FESTIVAL DE DANZA CHANKOKO

Celebrado del 13 al 15 de agosto en la ciudad de **Fukue** (prefectura de **Nagasaki**).
La danza **Chankoko** tiene su origen en la tradición Budista y su objetivo es invocar a las deidades durante el festival de **O-bon.** Este acto religioso tiene una antigüedad de 800 años en la isla **Fukue**, que pertenece al archipiélago **Goto**, al extremo oeste de **Kyushu**.

Antecedentes históricos

Encontramos el origen de este antiguo festival de danza en el fundador del **Clan Goto**, **Iemori Uku**, que regentaba entonces (hace 800 años) el **Castillo de Goto.** Su família celebró el primer homenaje de su muerte durante la festividad de **O-bon** pidiendo a los asistentes que interpretaran la danza **Chankoko** en su jardín. Los hombres más jóvenes (vistiendo ropajes azules, un sombrero adornado con flores y un taparrabos de paja) iniciaron una marcha por las calles golpeando un tambor que llevaban encima de sus hombros e interpretando cánticos religiosos.


Los caballos de Tanabata, Gotenba

AL ESTE DE SHIZUOKA... TANABATA

Tanabata y el mar: Toi-cho, Tagata

En algunos lugares del **Japón** (como **Toicho**, en **Tagata**), el **Tanabata** se celebra según el calendario lunar. Así, en lugar de celebrarse en julio tiene lugar en agosto, específicamente el día 7. Los niños decoran bambú en el embarque de **Okubo**. ¿Por qué en el embarque? Bueno, este hecho tiene su origen en la antigua costumbre japonesa de purificar el cuerpo con agua después de orar por los espíritus de los muertos (ya que la fiesta pertenece a la estación de **O-bon**).

Los caballos de Tanabata: Gotenba

En esta ciudad, el pueblo ve a **Tanabata** como la deidad de los arrozales. Le llaman **Tanabata-sama.**
Cada família construye una figura de hierba en forma de caballo y lo colocan encima de múltiples ramas de bambú delante de su casa. La creencia popular reza que estos caballos de hierba van a encontrarse con **Tanabata**. Esta costumbre es muy parecida a la celebrada durante la estación de **O-Bon** fuera de esta región. Los caballos se realizan con vegetales y se emplazan fuera de la casa. Éstos van a encontrarse con los espíritus de los muertos de cada família.





TAKOYAKI



Este mes haremos Takoyaki, un plato muy popular de "cocina rápida" japonesa. La región japonesa de Kansai es muy conocida por su afición al Takoyaki y cada año se celebra un festival en el que la degustación de este plato es el "main motif" de la fiesta.

Una ración de ***takoyaki*** cuesta unos 250¥ y se consume entre las doce y la una del mediodía. A esa hora las paradas callejeras de ***takoyaki*** trabajan duro para satisfacer a sus numerosos clientes.
Por la noche en el festival de **Kansai**, cualquiera que se vaya de fiesta podrá comprar su ración de ***takoyaki*** en las mismas paradas, acompañado de abundante ***sake***.

SUKI, SUKI TAKOYAKI!

(me gusta el takoyaki)

Este es el título del segundo OVA de ***Magical Tarurûto Kun*** (basado en el popular manga de **Tatsuya Egawa**) cuya acción gira entorno al plato del que hablamos.
Tarurûto es un pequeño mago cuyo plato preferido es el ***takoyaki***, que consume en grandes cantidades y que nunca aborrece.
Resumiremos la sinopsis de este OVA para que os hagáis una pequeña idea del tipo de historias que protagoniza este entrañable personaje.

SUKI SUKI TAKOYAKI !!

Sinopsis

Tarurûto y **Honmaru** (el chico que siempre es ayudado por el pequeño mago) disfrutan del delicioso ***takoyaki*** que prepara el cocinero **Matsu Goro** en su parada. La maga **Mimora** comenta su disgusto hacia ese plato y, el mago negro **Raivar** (que escucha el comentario de la maga) roba el *"alma de takoyaki"* de **Matsu Goro** para satisfacerla. Tras varias persecuciones el *"alma de takoyaki"* se introduce en un ratón, convirtiendo a éste en **Chu-Goro. Chu-Goro** rapta a **Iyona** (la chica que le gusta a **Honmaru** y que estaba en la parada de **Matsu Goro** con ellos) y cocina ***takoyaki*** para ella y para una legión de ratones que se unen a él. Así buenos y malos persiguen a **Chu-Goro**, unos para devolver el *"alma de takoyaki"* a su propietario y los otros para que éste nunca la recupere.

INGREDIENTES

- 200 grs. de pulpo cortado y hervido.
- Aceite de oliva.
- ***Benishoga*** (gengibre)
- ***Negi*** (escalonia) cortada.
- ***Tenkatsu*** (arroz tostado)



MEZCLA

- 450 cc. de agua
- 1 pieza de ***konbu*** (tipo de alga para cocinar)
- 15 grs. de ***katsuo bushi*** (bonito seco cortado en rodajas)
- 200 grs. de harina
- 2 huevos.

Consejo: la mezcla debe ser consistente, si ha quedado clara añadir más harina u otro huevo.

SALSA:

-Salsa de ***takoyaki***
o bien:
- Salsa Inglesa (Worcesterhire) o mayonesa, según se prefiera.



PREPARACIÓN:

1. Limpiar el ***konbu*** frotándolo suavemente con un paño húmedo.
2. Cortar el ***konbu*** en tiras irregulares de 2 cm. de ancho aprox.
3. Verter las tiras de ***konbu*** en agua caliente (que cubra ligeramente las tiras) y retirarlas del fuego cuando el agua empiece a hervir (ésta habrá adquirido un suave tono amarillento ligeramente verde).
4. Añadir el ***katsuobushi*** al agua hirviendo.
5. Dejar hervir el agua un minuto o dos y apagar el fuego.
6. Retirar rápidamente el ***katsuobushi*** del agua (ya que podría deshacerse)
7. Dejar enfriar el agua. Añadir la harina y los huevos, verter la mezcla en un bol y batir.

FINALIZAR

8. Verter un poco de aceite en la base de la bandeja donde vayamos a depositar nuestro ***takoyaki***.
9. Añadir el pulpo cortado a la mezcla anterior.
10. Añadir ***benishoga***, ***negi*** y ***tenkatsu*** (poca cantidad de cada ingrediente, la justa para dar un poco de sabor).
11. Verter la mezcla en un molde (que sea parecido a una huevera, ya que hay que verter la mezcla final en cada uno de sus agujeros para conseguir las típicas bolas redondas de ***takoyaki***) e introducir el molde en el horno (ir comprobando que van adquiriendo firmeza retirándolas frecuentemente del horno, no vaya a ser que se nos quemen).
12. Una vez hayan adquirido un suave tono dorado, retirar del horno y servir en el plato junto a la salsa que hayáis escogido.

¡Buen provecho!

Mary Molina.





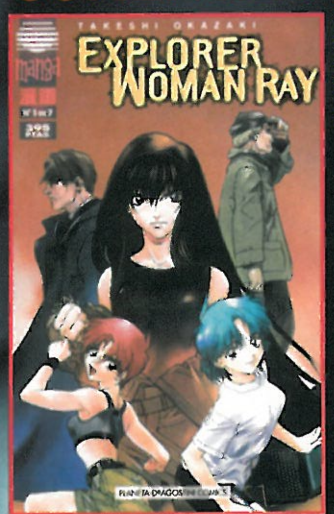




MANGA NEWS

España

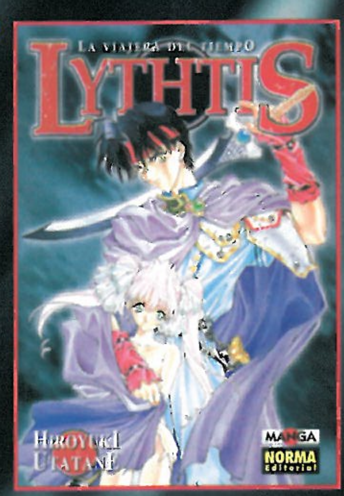
COMENTARIO



EXPLORER WOMAN RAY
Planeta de Agostini Comics.
Nº1. Colección de 7 nºs.
52 págs, 395.-ptas.

La publicación en España de **Explorer Woman Ray** parece un homenaje a **Takeshi Okazaki**, que ha tenido que abandonar la profesión de mangaka a causa de una enfermedad que no le permite seguir el ritmo de producción. Con un dibujo todavía sin madurar y con contínuas alusiones al maestro **Hagiwara** (**Okazaki** fue colaborador suyo) esta es una historia de arqueología fantástica, en que la profesora **Rayna**, junto a las gemelas **Mai** y **Mami** van en busca de civilizaciones perdidas y de objetos sagrados que no pueden caer en malas manos, en este caso en las del villano **Rigg Veda**, que intenta arrebatar sus descubrimientos a **Rayna** (abreviado, **Ray**).

LYTHIS, LA VIAJERA DEL TIEMPO
Norma Editorial
Colección manga gran volumen.
220 págs. 1.500.-ptas.



Hiroyuki Utatane muestra una notable mejora en su grafismo en este volumen de carácter fantástico-medieval, donde los mensajeros de los dragones son protectores de la tierra santa, **Always**. **Utatane** crea su propio universo en esta historia que sabe a poco y que crea la necesidad de una continuación. Todos los personajes poseen un carisma especial que hace implicar al lector en la historia;ésta hace pensar y querer prever un desenlace que parece que no tenga lugar. También se incluye el erotismo, aunque de un modo más superficial, sin que tenga apenas relevancia, justo el punto para que la escena en cuestión sea un poco "picante".

Japón



INUYASHA vol. 5
Rumiko Takahashi, ed. Shogakukan
192 págs. 390

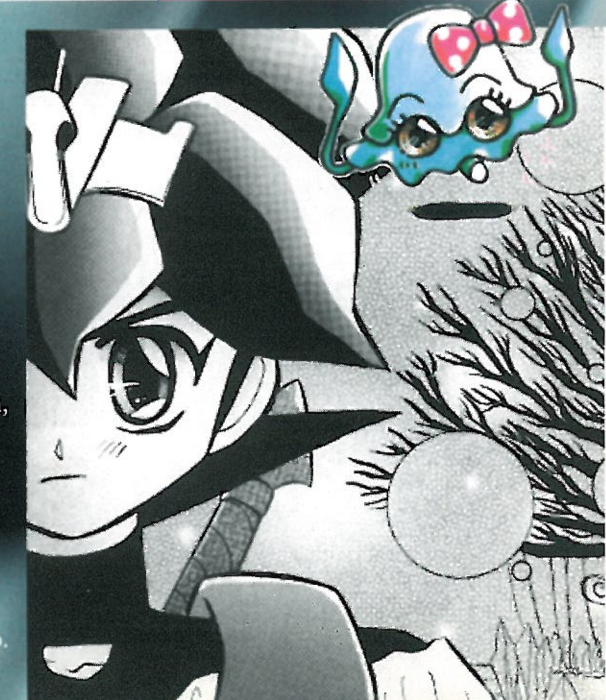
Yendo en barca, **Inuyasha** y **Kagome** rescatan a la joven **Nazuna** de caer en el río. Ésta les lleva al monasterio donde vive y un enemigo arácnido se revela, un nuevo *youkai* que posee al anciano monje que reside en el templo junto a **Nazuna.** En el combate **Inuyasha** es mordido por la extravagante criatura (en la que **Takahashi** hace gala de su retorcida imaginación) y pierde su condición de *youkai* debilitándose al máximo. Este estado le provoca un impresionante cambio en su aspecto físico. Otro *youkai* protagoniza la segunda parte de esta entrega junto a **Kikyo**, milagrosamente resucitada gracias a un encantamiento de este segundo demonio.





CHOU HASHIN EIYÛ WATARU vol.1
Hozumi Suzuki, ed. Kadokawa
(Asuka Comics)
180 págs. 410

Wataru ha despertado el interés de los otakus en Japón. Esta serie de carácter épico-medieval con un humor muy particular empieza su andadura en el manga con este primer volumen, aunque es ya una veterana en el anime al haberse serializado en TV hace unos años. Leer **Wataru** da la sensación de estar en un gran dojinshi; me explico: el protagonista, **Wataru**, es como un **SD** del **Seiya** de **Kurumada** (fijaos en el adorno que luce encima del flequillo); otro homenaje está presente en el personaje de **Suzume**, una chica con poderes paranormales con look idéntico al de una de las **Sailor Stars** (con luna en la frente incluída). Aunque puede pecar de infantiloide, el trazo de esta autora y el tratamiento de algunas partes de la historia no tienen desperdicio.





KAMIKAZE vol. 1
Satoshi Shiki, ed. Kodansha
(Kodansha Deluxe Comics)
236 págs. 820

Los fans de **Satoshi Shiki** están de enhorabuena con la aparición de este primer volumen de ***Kamikaze***, su nueva obra. Dentro del género de espada y poderes paranormales en un entorno urbano (parecido al de **X**, de Clamp) mezcla componentes de varias obras conocidas, como la ya mencionada **X** por su ambientación, **Bastard!** por el aspecto de algunos de los guerreros, **Los Inmortales** (sí, la película que protagonizaba Christopher Lambert) con el look de conocidos villanos como en el personaje de **Rihei...**

Kamuro, el protagonista, parte en busca de "la mujer del agua" hacia **Tokyo** llevando consigo una poderosa espada; en **Tokyo** un grupo formado por sanguinarios guerreros parece desear también a esta "mujer del agua" cuyo poder se revela en la joven **Misao**.



PROTAGONISTAS



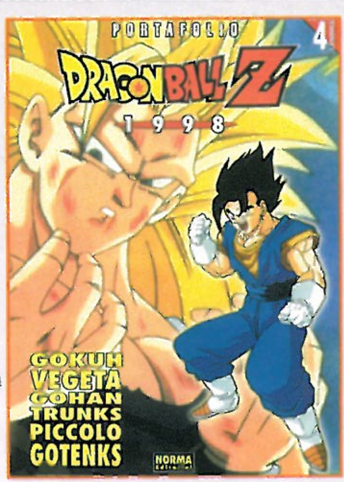




MANGA NEWS

Planeta de Agostini

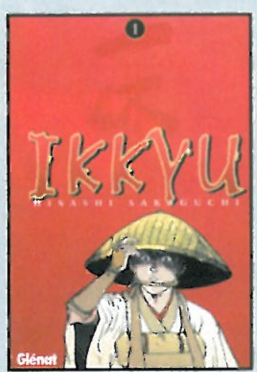
En el plano de los **autores españoles** nos ofrece las **Crónicas de Mesene** con guión de **Roke González** y dibujo de **Mateo Guerrero** y una nueva miniserie de **Carlos Javier Olivares, School Fighter**.



Norma Editorial

Portafolio n.º 2 de Dragon Ball. Continúa **Trigun** con su número 3 y sale a la venta el segundo portafolio de **Dragon Ball Z** con cuatro láminas al precio de **1.200,- ptas (tamaño DIN A3).**

Glénat España



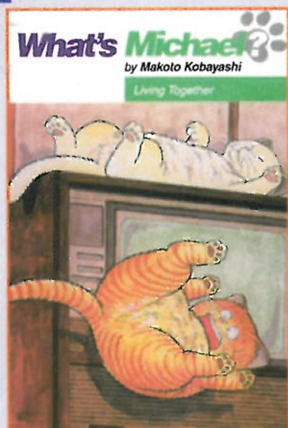
Ikkyu nº1. Formato volumen deluxe con tapa fina.
Además de continuar con **Raïka** (tercer volumen) se inicia **Ikkyu** (con el mismo formato de **Raïka**), obra póstuma del malogrado maestro **Hisashi Sakaguchi** (Tokyo 1942~1995), muy conocido por haber trabajado en **Tezuka Productions** durante muchos años. Situada en el ambiente del Japón feudal, el jove **Ikkyu** (hijo ilegítimo del emperador Gokomatsu) debe entrar en un templo, convertirse en un monje bonzo (una rama del budismo muy estricta) y aprender los sutras que habrán de guiar su vida. **Ikkyu** desarrollará un característico ingenio que le proporcionará cierta fama.
Al principio del volumen hay una entrevista a **Jean Giraud (Moebius)** muy interesante en la que éste explica cómo conoció el mundo del manga y da su opinión sobre **Ikkyu** y otras obras/autores.

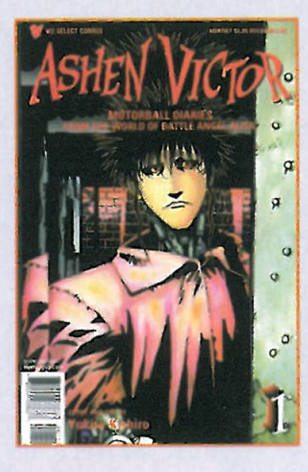
Tonkam

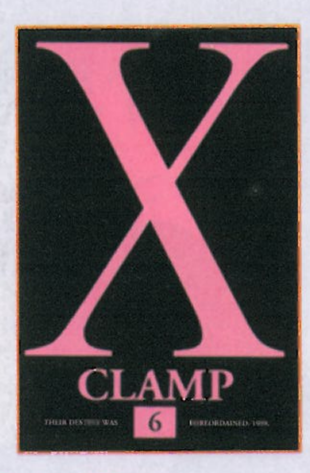


Fushigi Yûgi nº1.
Formato volumen japonés. 32FF. (995,- ptas.)
Es una auténtica sorpresa que **Tonkam** haya estrenado su colección **"Shojo"** con la obra más popular de **Yû Watase, Fushigi Yûgi**. Por fin podremos disfrutar de las aventuras de **Miaka** en un idioma comprensible como lo es el francés.
Como en todas sus ediciones, **Tonkam** respeta el sentido de lectura japonés y presenta este volumen en idéntico formato a su edición de origen en **Shogakukan**.
Un día, estudiando con su mejor amiga, **Miaka Yûki** descubre un libro mágico **"Los Escritos de los Cuatro Dioses del Cielo y de la Tierra"**. Dice la leyenda que la chica que reúna las **Siete Estrellas de Suzaku** adquirirá magníficos poderes. Cuenta también que la chica que lea este libro tendrá opción a esos poderes. **Miaka** no duda y empieza a leer, en un abrir y cerrar de ojos se encuentra en los diversos mundos mágicos en los que vivirá increíbles aventuras.

Viz







What's Michael nº1.
Tamaño cuartilla, 94 págs. 5'95 US$ (950,- ptas.)
La aclamada obra de **Makoto Kobayashi** (conocida en españa por "Hello!", publicada parcialmente en la desaparecida **Shonen Mangazine** de **Planeta de Agostini**).
El ingenioso gato **Michael** pasa por diferentes amos, a cual más loco, (un yakuza, una niña, una pareja, un soltero).
El típico humor al que nos tiene acostumbrados **Kobayashi** hace que el gato sea el punto de unión entre las diversas historias que se presentan (no habla ni hace chistes malos, se pasea por el manga con una expresividad parecida a la del Gon de Tanaka).

Ashen Victor nº1.
Formato comic book, 36 págs. 2'95 US$ (450,- ptas.)
Después de finalizar **Gunm (Alita, ángel de combate)** y continuando con la ambientación *cyber punk* que le caracteriza, **Yukito Kishiro** inicia **Ashen Victor**, cuyo protagonista, un cyborg llamado **Ashen** se convierte en jugador profesional de *motorball* (deporte que ya se mostró en **Gunm**). **Kishiro** muestra un cambio de estilo muy radical, con notables influencias de **Frank Miller (Sin City)** dudando en la mayoría de las páginas que el cómic que estamos leyendo sea un manga. Tan sólo el argumento y las ilustraciones en B/N que hay al principio del capítulo nos recuerdan que estamos leyendo al autor de **Gunm**.

X de Clamp nº6.
Formato volumen japonés. 30FF. (995,- ptas.)
Continúa la saga de la controversia entre los **Dragones del Cielo** y de **la Tierra** por el ansiado Mesías que se debate entre el bien y el mal, **Kamui Shirô.**
Kamui no está seguro de poder proteger a **Kotori** de su destino. Se enfrentará a **Seishiro Sakurazuka** (el malo malísimo de **Tokyo Babylon**). La repentina aparición de **Fuma** salva la situación. Algo oscuro se esconde en **Fuma,** algo que no se atreve a revelar.

En esta obra **Clamp** continúa haciendo gala de su espectacular puesta en escena y grafismo.

HinoTori de OSAMU TEZUKA

TODO UN CLASICO

Al hablar de los clásicos, ineludiblemente empezamos por **Osamu Tezuka**, cosiderado el padre del manga. Aunque hay muchos autores que han dejado huella en la historia del manga como **Shotaro Ishinomori**, **Dampei Shirato** o **Leiji Matsumoto**, sus obras merecen una mención especial, y puesto que vamos a hablar de **Tezuka** por lo singular de sus historias, nada mejor que hablar de su obra más "especial": ***HinoTori*** (El Ave Fénix).

Aunque el título sea "El ave Fénix", el relato no se centra en el ave mitológica, su aparición es relativamente escasa y en algunas partes de la obra ni siquiera lo hace.
HinoTori se desarrolla en distintas épocas y civilizaciones de la historia, principalmente en el Japón feudal, mostrándonos cómo los hombres ansían siempre el poder y no dudan en matarse entre sí para conseguirlo. El Ave Fénix es, como todos sabemos, un animal mitológico que vive eternamente. Se dice que quien beba su sangre disfrutará de la inmortalidad.





Los hombres, cegados por la ambición, no se dan cuenta de que el Fénix no puede morir, sólo puede arder por voluntad propia para resurgir de sus cenizas. Como viene siendo habitual en Tezuka, las historias relatadas en ***HinoTori*** no son más que una mera excusa para hacer un retrato de la humanidad o una crítica a la sociedad... en el Fénix de **Tezuka** todo ello se hace bajo la perspectiva de la filosofía budista: al final lo realmente importante es la vida en sí misma.

Al igual que el Ave Fénix, esta obra de **Tezuka** muere y resucita contínuamente desde 1954 hasta 1988. Esto se debe al especial cariño que Tezuka tenía a esta historia, cuando no se sentía inspirado la abandonaba hasta que se sentía capaz de retomarla. De este modo mantuvo la calidad a lo largo de las más de 4.000 páginas que la componen.

Como todo manga con cierto éxito, ***HinoTori*** no se ha librado de una adaptación al anime, se han hecho 2 películas. La segunda, ***HinoTori 2779: Ai no Cosmozone*** se desarrolla en un futuro donde la Tierra va a acabar destruida por causas ecológicas y por el desinterés de la humanidad. En esta superproducción colaboraron casi 700 animadores, ahí es nada... Además se producieron tres OVA's de 50 minutos.

Algunas personas discuten sobre si el cómic (y por ello también el manga) es o no arte... no sé si puede considerarse arte al basto mundo del cómic, pero lo que tengo muy claro es que ***HinoTori*** sí que lo es.

Jorge Orte.

SHOJO REVIEW



HANAYORI DANGO

"Lanzando a los chicos encima de las flores"

Es curioso que el número uno en la cabecera de los rankings de los mangas más leídos en Japón sea un título que no conocemos, y que además sea una extensa colección de 18 volúmenes del autor Makio Youko publicados en la colección Margaret Comics de la editorial Kodansha, que ha visto su adaptación al anime de la mano de Toei Animation con sus 51 capítulos. Su nombre es *Hanayori Dango* (abreviada entre los otakus *Hanadan*).

SIGNIFICADO DEL TÍTULO

La expresión "*Hanayori dango*" proviene de un antiguo dicho que, traducido literalmente, quiere decir "tirando *dango* -pequeños snacks- encima de las flores" en sentido figurado; su significado, aplicado a la vida real, se refiere a la gente que prefiere lo práctico a lo estético. Los *dango* son unos pequeños *snacks* en forma de bola, pero esta palabra tiene otras acepciones en el idioma japonés, una de ellas es una abreviatura de "hombre" o "chico", de este modo el título adquiere un doble significado, algo así como "Tirando a los chicos encima de las flores" queriendo decir que los chicos son mucho más prácticos.

SINOPSIS

La vida de **Makino Tsukushi** da un giro radical cuando entra a formar parte de la escuela **Eitoku**. Makino tiene 16 años y proviene de una família modesta, por lo que no está acostumbrada al ambiente de "alto standing" de la Eitoku, que es una escuela privada, con sus clubs y sus niños de família acomodada. El **F4** es el club más popular de la escuela y su líder, **Doumouji Tsukasa**, el chico con el que tropieza **Makiko Endou**, la mejor amiga de **Makino**. El **F4** está formado por cuatro chicos que pertenecen a prestigiosas e influyentes famílias japonesas, por eso es tan importante; sus miembros son: **Tsukasa Doumyouji, Akira Mimasaka, Rui Hanzawa y Soujirou Nishikado**. Cuando **Makino** va a defender a su amiga, se encuentra con una tarjeta del **F4** en su bolsillo, algo así como un desafío. **Makino** introducirá sendas tarjetas en el bolsillo de cada miembro del **F4** para devolverles la jugada.

Parece que **Makino** y el **F4** han empezado con mal pie. Después de una discusión, **Makino** llega a darle una patada en la cara a **Tsukasa**, que la encuentra de lo más atractiva desde ese preciso momento.

PERSONAJES

Makino Tsukushi : se siente orgullosa de su origen y de su família y no se deja acomplejar por los niños ricos de la **Eitoku**, escuela privada en la que acaba de ser transferida. Además de tener un carácter fuerte, también le acompaña la fuerza física. Es temeraria, aunque inocente en lo que a asuntos amorosos se refiere. *"Demasiados chicos guapos a mi alrededor"*, según ella. Ayuda a su família trabajando en una tienda de *dango* con su mejor amiga, **Yuki**. No acepta nunca nada "gratis", quiere ganárselo todo a pulso. Lleva esta forma de pensar hasta su extremo, no dejando que nadie acceda a sus verdaderos sentimientos, hecho que le provocará más de un conflicto emocional. Al principio parece que se siente atraída por **Rui Hanazawa** (uno de los miembros del **F4**) después de que éste la "rescatara" de ciertos desaprensivos que querían aprovecharse de ella, pero después se irá encariñando lentamente y "sin querer" con **Tsukasa**. Así, a lo largo de la serie nos van haciendo sufrir. ¿Está realmente enamorada de **Tsukasa**?

Ficha técnica:
Edad-16 años.
Grupo sanguíneo- B
Mejores amigas- Yuki Matsuoka, Makiko Endou.

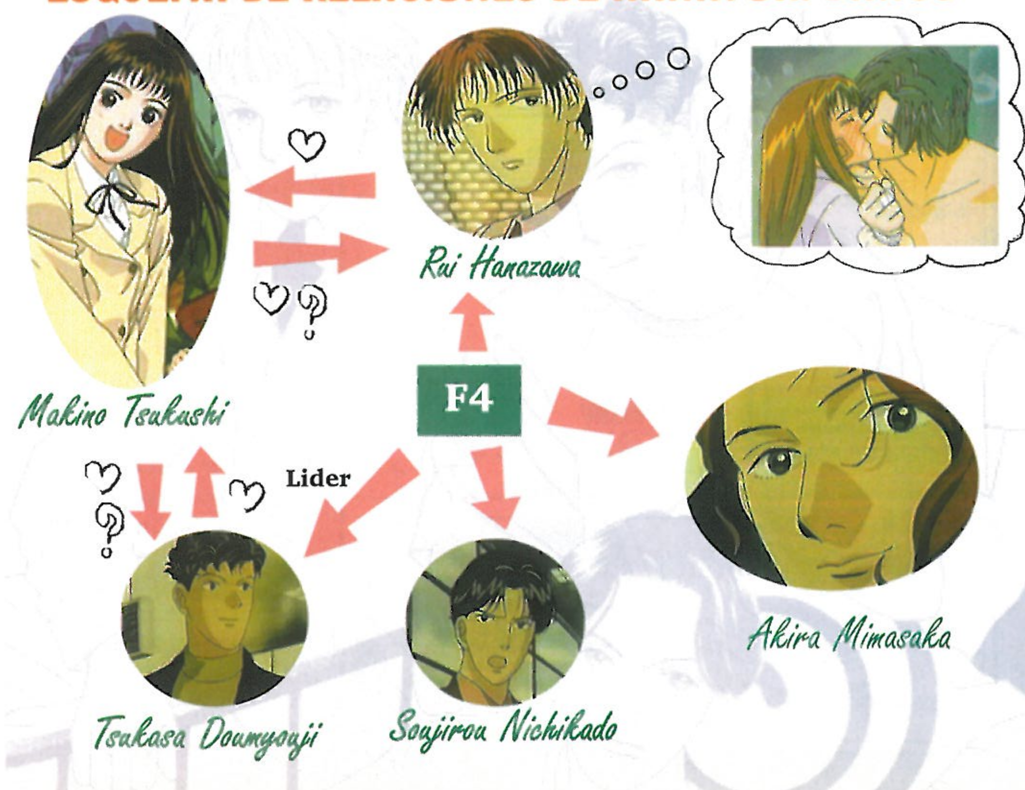
Tsukasa Doumyouji: es el líder del F4, un exclusivo club de la escuela Eitoku. Al principio puede encajar con el prototipo de "hijo de família rica", que predomina en la escuela, pero el mismo **Tsukasa** nos irá demostrando que él no es así. Primero porque vive solo (bueno, sí, vive en una mansión), mientras su família reside en los Estados Unidos. El hecho de vivir separado de su família explica su carácter reservado, algo violento y celoso (acostumbra a "apartar de su camino" algo bruscamente a aquéllos que van detrás de Tsukushi...). Es reservado incluso con su hermana, **Tsubaki**, que junto a **Tsukushi**, son las dos únicas personas que han conseguido darle en toda la cara. Se siente muy atraído por **Tsukushi**, al principio le gusta su carácter, que sea fuerte y decidida, pero poco a poco se interesará por el resto de su personalidad y por cómo es ella en realidad.
Aunque hay muchas chicas que le van detrás, él sólo tiene ojos para **Tsukushi**.

Ficha técnica:
Edad-17 años.
Grupo sanguíneo- B
Mejores amigos- Rui Hanazawa, Soujirou Nishikado y Akira Mimasaka.

Comentario:

Para ser una historia de género shojo, 18 volúmenes son muchos, por lo que la trama argumental se sucede lentamente y ello permite desarrollar y conocer al máximo a los personajes que la protagonizan, incluso desglosar a personajes secundarios con los que algunos lectores pueden identificarse, como es el caso de la mejor amiga de **Makino** en el instituto, **Makiko Endou**, algo tímida (el **F4** le impone bastante respeto) pero es una chica alegre y curiosa que le proporciona a **Makino** diversos artilugios para comunicarse "en secreto" con ella.
Realmente, ***Hanayori Dango*** es un buen retrato de juventud como en su tiempo lo fuera ***Touch***, de **Mitsuru Adachi**.

ESQUEMA DE RELACIONES DE HANAYORI DANGO







IMAGENES

Cada CD contiene más de 2.000 imágenes y animaciones.

CE596 CELEBRITY NUDES	2.900 ptas
CE934 MANGA PERVERT Vol.2	2.900 ptas
CE589 BIG MELONS	1.900 ptas
CE590 LINGERIE SPECIAL	1.900 ptas
CE591 GIRLS ON GIRLS	1.900 ptas
CE592 ASIAN GIRL	1.900 ptas
CE593 PORNMANIA SUPER TEENS	1.900 ptas
CE594 PORNMANIA AMATEUR	1.900 ptas
CE595 PORNMANIA DOMINATION	1.900 ptas
CP624 Pack Pornmania 3 CDs	3.900 ptas
Incluye 3 CD-ROMs: CE593, CE594 y CE595	
CP633 Pack Neon Interactive 9 Cds	8.900 ptas
Incluye 9 CD-ROMs: CE596, CE570, CE589, CE590, CE591, CE592, CE593, CE594 y CE595	

CELEBRITY NUDES: Más de 2.000 fotografías de las, actrices de las series de TV: Melrose Place, Sensación de Vivir, Vigilantes de la Playa,...del cine: Demi Moore, Sandra Bullock, Sharon Stone,... Modelos: Naomi Campbell, Claudia Schiferd, Elle McPherson, Cindy Crawford,... Cantantes: Geri (Spice Girls), Madonna, Latoya Jackson... y las ESPAÑOLAS más deseadas.





VIRTUAL MANGAS

CE858 - 2.900 ptas Mission Extreme: Kate Kurtis es policía, sus medidas son 88-58-90 y es muy sexy y sensual. Su primera misión es la de esclarecer los hechos que suceden en el lejano planeta DONIC, dónde multitud de jóvenes mujeres son violadas.

CE859 - 2.900 ptas Frisson Bleu: Selección de escenas de alto voltaje salidas de los estudios japoneses que muestra SIN CENSURA todo tipo de escenas de sumisión, humillación y violencia.

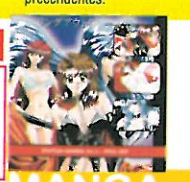
CE860 - 2.900 ptas Perversions: Virginia recibe por su cumpleaños un medallón mágico con el que podrá viajar a un mundo paralelo donde será liberada sexualmente. Ella descubre un impulso sexual sin precendentes.

PELICULAS

Cada CD contiene 1 completa película XXX en ESPAÑOL.

CE598 DELICATESSEN	1.100 ptas
CE599 BEAVER & BUTTFACE	1.100 ptas
CE600 FANTASIAS X	1.100 ptas
CE601 ESCUELA DE ENFERMERAS	1.100 ptas
CP658 Pack CD-Videos X - 4 CDs	2.900 ptas

CE464 REBECA-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE465 AMADEUS MOZART-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE466 MARQUES DE SADE-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE467 TRUE SEX 2 Cds-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CP625 Pack Premiere - 8 CDs	3.900 ptas



MANGA

Ref:CE833 Fantasy Art Gallery - 2.500 ptas
Ref:CE834 Venus Select - 2.500 ptas
Ref:CE835 Ring Out Interactive - 4.500 ptas

CD ComiX

Pack CD-ComiX 7 CDs Ref:CP614 - 5.900 ptas
Incluye 7 Cds. CD-ComiX Vol.1,2,3,4,5,6 y 7

Los Cómic más X en CD-ROM. Las aventuras más increíbles con todo tipo de excesos. Vídeos X, fotos X, historias muy picantes, etc. En Español.

Película+Juego+Fotos

CE621 VACACIONES EN EL MEDITERRANEO	1.700 ptas
CE626 SAFARI JUVENIL EN CANARIAS	1.700 ptas
CE627 COLEGIALAS DE EXCURSION	1.700 ptas
CE634 LAS PRIMERAS FIEBRES	1.700 ptas
CE636 FRUTAS EXQUISITAS	1.700 ptas
CE630 LA MAYOR ORGIA DEL MUNDO	1.700 ptas
CE828 EROTISMO DEL SIGLO XX	1.700 ptas
CE830 BELLA, RUBIA y MUY VICIOSA	1.700 ptas
CE831 ESPOSA, PUTA y AMANTE	1.700 ptas
CE738 ESTRELLAS DEL PORNO	1.900 ptas
CE740 MI MUJER HACE DE TODO	1.900 ptas
CE743 EL HOTEL DEL PLACER CONTINUO	1.900 ptas
CE537 KAMASUTRA Interactivo	1.900 ptas
CE744 Pornocuentos-Pulgarcito X	1.300 ptas
CE745 Pornocuentos-Tarzán X	1.300 ptas
CE741 LA MADRINA	1.900 ptas
CP634 Pack Mega Sex 4 CDs	3.900 ptas
Incluye 4 CD-ROMs: CE537, CE744, CE745 y CE741	

INTERACTIVOS

100% Interactivo, aquí tú decides. En ESPAÑOL

Entra en el cybersexo virtual con los últimos CD-ROMs de contenido XXX totalmente interactivos de última generación.

CE544 PLACERES OCULTOS	2.400 ptas
CE543 CASINO LAS VEGAS	2.400 ptas
CE643 STAR SEX	2.400 ptas
CE597 DRACULA	2.400 ptas
CE775 HOT CITY	2.400 ptas
CE856 ZONA X	2.400 ptas
CE857 VIRTUAL SEX	2.400 ptas
CE537 KAMASUTRA Interactivo	1.900 ptas







La Madrina. Película X completamente en Español. Incluye simulador de teléfono erótico.

La 1ª Guía multimedia dedicada a los vinos de España: crianza, clima, suelo, bodegas, etiquetas, viñedos, catas, etc.

OTROS CD-ROMs de REGALO

1 CD GRATIS por cada 5.000 ptas de compra (sin iva ni gastos de envío)

CE449 Erotika	CJ190 CD-Magazine 3 (2 CDs)
CE451 Jenifer	CJ191 CD-Magazine 4 (2 CDs)
CE460 Pasada de Vueltas	CJ192 CD-Magazine 5
CE454 Sex Circus	CJ266 Cinema PC Vol.1
CE461 Fantástica Moana	CJ312 Cinema PC Vol.2
CE457 Buscando a Nicole	CJ313 Cinema PC Vol.3
CE598 Delicatessen	CJ319 ¿qué HOTEL?
CE448 La Agente 007	CB663 Mundial de Futbol

JUEGOS

Los mejores juegos a los mejores precios
Versiones Originales

CB969 4-4-2 SOCCER	3.100 ptas
CB816 1942 PACIFIC AIR WAR	3.900 ptas
CB670 3D PINBALL CREEP NIGHT	3.900 ptas
CB907 688 HUNTER KILLER	4.300 ptas
CB730 AREA 51	3.900 ptas
CB719 ASSASSIN 2015	3.900 ptas
CB818 ATF GOLD	3.900 ptas
CB908 AXELERATOR	4.300 ptas
CB909 BARBIE & HER MAGIC HOUSE	3.900 ptas
CB888 BLOOD	4.500 ptas
CB422 CAESAR 2 (Español)	3.900 ptas
CB922 CARMAGEDOON	4.900 ptas
CB752 CAVEWARS	3.900 ptas
CB820 COMPLETE ON SIDE SOCCER	3.900 ptas
CB825 DAYTONA USA	3.900 ptas
CB827 DECATHLON	3.900 ptas
CB831 DESTRUCTION DERBY II	4.800 ptas
CB847 DIE HARD TRILOGY	3.900 ptas
CB910 DUNGEON KEEPER	4.200 ptas
CB995 CASTLES 2	3.900 ptas
CB918 F/A 18 HORNET 3.0	4.200 ptas
CB836 F-22 LIGHTNING 2	3.900 ptas
CB680 FIFA SOCCER 98(Español)	4.500 ptas
CB815 FORMULA 1	4.500 ptas
CB911 FORMULA KARTS	4.500 ptas
CB488 GABRIEL KNIGHT 2 (Español)	4.900 ptas
CB638 HARDBALL	4.800 ptas
CB873 HELI COPS	4.500 ptas
CB806 HYPERBLADE	3.900 ptas
CB874 INDEPENDENCE DAY	4.500 ptas
CB961 IF-22	5.000 ptas
CB853 KICK OFF 97	5.000 ptas
CB735 LARRY 7 (Español)	3.900 ptas
CB811 MAGIC the Gathering	3.900 ptas
CB892 MIND GRIND	4.500 ptas
CB828 NBA'97	3.900 ptas
CB893 NEED for SPEED 2 SE	4.900 ptas
CB879 OLYMPIC SOCCER	3.900 ptas
CB781 OUTLAWS	5.500 ptas
CB834 POD	3.900 ptas
CB826 PREMIER MANAGER 97	4.500 ptas
CB883 RALLY CHAMPIONSHIP X-MILES	3.900 ptas
CB919 RAVAGE D.C.X.	4.700 ptas
CB454 RED ALERT	4.800 ptas
CB822 RIOT	4.500 ptas
CB124 RUFFS BONE (Español)	3.500 ptas
CB546 SILENT THUNDER	3.900 ptas
CB885 SPEED RAGE	3.900 ptas
CB890 SPEEDSTER	4.500 ptas
CB957 STEEL PANTER 2	4.200 ptas
CB833 TEAM F-1	3.900 ptas
CB915 TERRACIDE	5.200 ptas
CB783 TIE FIGHTERS	4.900 ptas
CB1015 TOMB RAIDER 2	5.500 ptas
CB612 URBAN RUNNER (Español)	3.900 ptas
CB860 VIRTUA FIGHTER	3.900 ptas
CB861 VIRTUA SQUAD	3.900 ptas
CB805 WAR WIND	3.900 ptas
CB655 WARCRAFT 2 DeLuxe	4.800 ptas
CB953 WIPEOUT 2097	5.000 ptas
CB916 X-COM 3 APOCALYPSE	4.500 ptas
CB673 Z	1.900 ptas





CDs de regalo:

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194

CD CLASSIC

01/98

Envíen los artículos cuya referencias que indico a continuación:

Nombre:
Dirección:
C.P. - Localidad - Provincia:
Teléfono: N.I.F.:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 horas
☐ Recepción por Correos (+400 pts. g.envío)
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ MasterCard ☐ 6000

Fecha Caducidad: Firma:

IVA no incluido

☒ **Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE**
Suscripción GRATUITA a la publicación ROM-WARE y Especial PRIVADO, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, etc.
NO es necesario hacer ningún pedido.

CD-COMIC



Card Captor Sakura






El **Cd Cómic** es un género popular (aunque reciente) en Japón de acompañar un manga con su banda sonora y con *dramas* (puedes seguir las conversaciones que hay en el manga a través del CD).
En su línea de productos multimedia basados en sus obras, Clamp nos presenta en este CD Comic una historia corta de ***Card Captor Sakura*** titulada "Yokoku no hen" (La puerta de Yokoku). Es aconsejable conocer un poco la trama del manga para entenderla.

Este tipo de productos acostumbran a costar unos 3.000 ¥ (este Cd Comic de ***Card Captor Sakura*** cuesta 2.800¥) aunque su precio en las tiendas especializadas españolas dobla esta cifra, o sea, unas 6.000 pesetas.

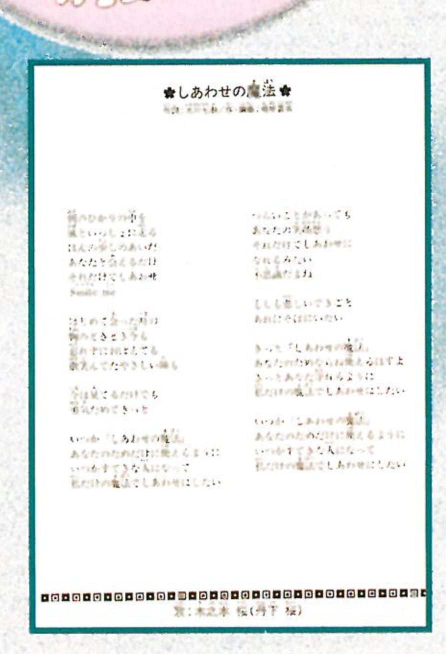
Su tamaño es muy parecido al formato "*deluxe*" de algunos mangas, y su presentación no puede ser mejor. Tapa dura y doble cubierta. Su interior, excelente papel satinado. En el interior de la contraportada se halla el CD Comic totalmente protegido. Aunque su grosor es engañoso por disponer como máximo de 20 páginas de manga. La impresión de las mismas es de color sepia.

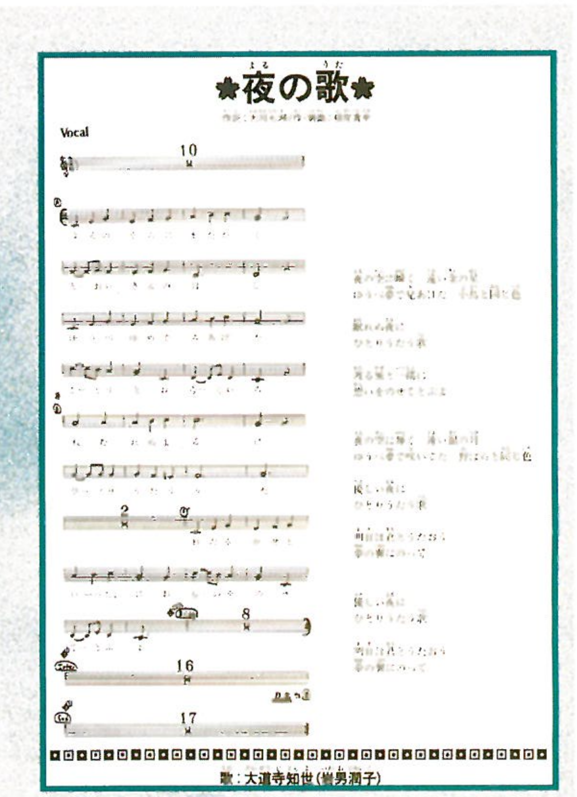
Los dos temas musicales que se incluyen "Shiawase no mahou" y "Yoru no uta"(canción del atardecer) vienen acompañados con sus respectivas partituras además de la letra del tema. Las 5 primeras páginas son una introducción a lo que escucharemos en el CD (únicamente audio, no se incluyen imágenes). A continuación encontramos las partituras que hemos mencionado anteriormente seguidas de las 10 páginas de manga que podemos seguir con el CD, que además contiene más temas y *dramas* (7 en total) ya que su duración es de 46 minutos.

Como nota curiosa de este libro, cabe destacar la inclusión del habitual punto de libro retractilado y pegado en la parte trasera de la publicación, o sea, en su contraportada.

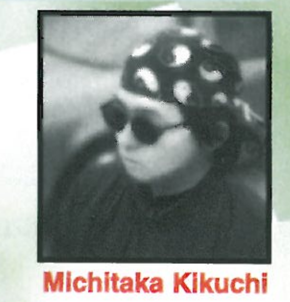
En la última página se anuncia el CD-Rom de ***Card Captor Sakura*** y su contenido (galerías de imágenes, salvapantallas, utilidades para el escritorio de Windows'95 como el reloj o la calculadora, entrevistas con los dobladores...) Su precio de 5.800¥.







Zwei by Michitaka Kikuchi


Michitaka Kikuchi

Michitaka Kikuchi, acérrimo colaborador de Kia Asamiya, se lleva el protagonismo en este libro de ilustraciones. La mayoría de ellas han sido coloreada digitalmente, aunque hay excepciones como algunas ilustraciones realizadas con pastel o acuarela.

Este libro es un especial de la revista **Dragon Magazine** que publicó la editorial **Fujimishobo** en agosto de 1.995 con un precio de 2.800¥ .

Es un recorrido de las obras de *anime* en las que **Kikuchi** ha colaborado.

Después de un magnífico póster a doble cara, en la página número 10 hay un esquema de las diversas partes que componen el art-book.

-Sonic Soldier Borgman, páginas 14~64: se incluyen *cels* realizados en diferentes épocas de esta serie de animación de carácter **sentai**. En la presentación de cada personaje vemos como un "antes" y "después" del diseño, que reponde a la ya mencionada evolución gráfica de **Asamiya** comentada anteriormente.

-Borgman 2, páginas 65~72: cambia el trío protagonista y se realizan nuevos diseños para las armaduras. Con un estilo completamente evolucionado encontramos influencias de **Möbius Klein** y **Dark Angel** en algunos diseños de los personajes. En los acabados de algunos *cels* se han añadido efectos especiales por ordenador (algún que otro *lens flare*, desenfoques, iluminación especial...).

-Meiou Project Zeorymer, páginas 73~88: podría decirse que en esta odisea espacial apreciamos la transición entre las primeras obras de **Kikuchi** y las últimas. Se combinan las curvas suaves de los inicios con algunas incipientes angulosidades en los rostros de los personajes.

-Detonator Orgun, páginas 88~101: *soap-opera* espacial con robots gigantes y armaduras al estilo de **Tekkaman Blade.** Impresionantes diseños con la aplicación de texturas por ordenador en algunos *cels*.

-Varios, páginas 105~117: se muestran varias colaboraciones de **Kikuchi** para diversas obras de carácter fantástico-medieval como **Tenku Senki Syurato** (Shulato) o **Genji**.

En las páginas 118-119 una última ilustración a doble página de **Silent Möbius** y una charla con **Michitaka Kikuchi** y **Kumiko Nakayama** (que pinta la mayoría de los *cels*) dan punto final al libro.

Una obra indispensable para fans de **Asamiya** o **Kikuchi**.


Sonic Soldier Borgman 2.



Portada de Zwei


Esbozo para Zeorymer.

Sonic Soldier Borgman 1.



BIGFIRE





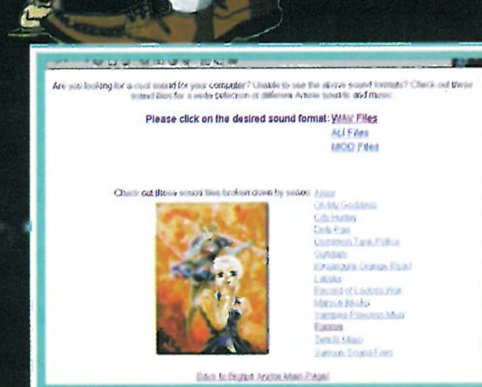
Bigfire representa a una de las revistas de Anime en Internet, con mayor cantidad y calidad de imágenes y con una buena velocidad de visualización. Nada más entrar sorprende con un diseño muy simple que nos introduce, mediante enlaces, a todo el contenido de la revista. Se puede encontrar CD-ROM´s repleto de imágenes de contenido Hentai, venta de Anime y toda clase de merchandishing, todo ello con muestras de sus productos.

Si queremos imágenes de nuestras series favoritas elegiremos la sección "Picture Archive" donde encontraremos mediante un sistema de directorios un sinfín de series como es el caso de Akira, Tenchi Muyo, El Hazard, Ranma ½, DNA2, Dr Slump, Yohko The Devil Hunter, etc. Una vez elijamos la serie que más nos interese, entraremos en su respectivo directorio, donde tendremos a la vista cientos de archivos gráficos con su correspondiente formato (normalmente GIF o JPG). Su tamaño puede llegar incluso al mega y medio. Las imágenes acostumbran a ser ilustraciones, capturas de la serie o imágenes realizadas por aficionados o clubs como "Yakubi" (compuesto por un grupo de aficionados españoles).

Si lo nuestro es la música y queremos escuchar o conocer los CD's disponibles, nuestra sección es "Sound Archive" que igual que "Picture Archive" tenemos un sistema de directorios donde encontraremos los archivos clasificados por series.

Los aficionados a la serie "El Hazard" están de enhorabuena porque encontrarán una completa galería gráfica con cientos de imágenes clasificadas de los OVA's, pósters... que veremos en forma de iconos identificativos.

En "Fun Art" tenemos imágenes de aficionados al género, y, donde se nos permite la posibilidad de participar enviando nuestras propias imágenes. Seguro que a más de uno os gustaría que se reconociese vuestro talento ino perdáis la oportunidad!



En la sección shareware tenemos varios salvapantallas para nuestro escritorio. Como los superdeformeds de Ranma ½ y Neon Genesis Evangelion. Divertidos relojes, un par de emuladores japoneses, cursores animados, y mucho más, esto hará a nuestra pantalla más amena.

En Previews tendremos acceso a videos de nuestros Animes favoritos. Otras secciones que no podéis dejar pasar por alto son las noticias, los *reviews*, una base de datos sobre los encargados del doblaje (sólo Ingleses). Os podéis suscribir para recibir noticias. También hay una sección de las preguntas y respuestas más frecuentes.





Sin duda alguna Bigfire os va ha hacer pasar un buen rato delante de vuestro ordenador, sobre todo si os gusta coleccionar buenas imágenes, escuchar una acertada selección de música o disponer de todo lo que rodea al mundo del Anime.

Su URL: *www.bigfire.com*

Ismael Rodríguez.





ANIMECCA
THE INTERNET ANIME FANZINE

URL: http://animecca.animeonline.org

¿Creías que los fanzines no tenían futuro, que les faltaba calidad? A partir de ahora esta idea va a dar un giro de 180 grados gracias a las nuevas tecnologías digitales y al mundo de Internet.

Presentamos **Animecca Magazine,** una publicación para ver, comprender, enseñar y aprender Anime. Con estas cuatro frases tendríamos más que suficiente para saber a qué nos atenemos. Comencemos con el diseño, amigable y sencillo a la vez. En la columna de la izquierda se muestra todo el contenido del fanzine:

● La **sección** "**Animecca**" se divide en cinco subsecciones:

1. ¡Contest! Para entrar en un concurso (este mes va de conjuros al estilo **Slayers,** inventa tu propio conjuro y explica qué es lo que hace) y si somos los mejores podremos ganar formidables premios.

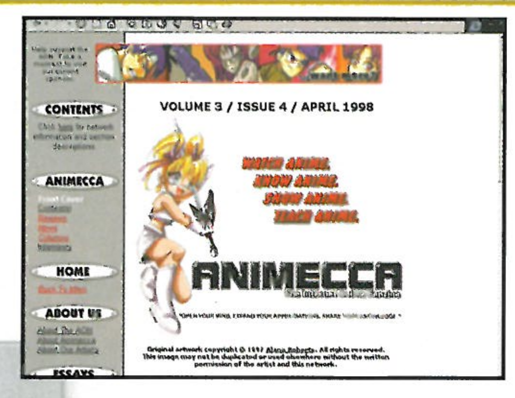
2.Los **reviews** no podían faltar en cualquier publicación que se precie, aquí encontraremos comentarios sobre videos, mangas, CD´s de música, manga para adultos, videos para adultos, etc.

3.Rápidamente nos encaminamos a las **notícias** relacionadas con el Anime.

4. Finalmente en **Columns** podemos opinar sobre cualquier tema que nos interese, para que éste aparezca publicado, eso sí, en inglés. Una entrevista realizada a la gente importante del mundillo (en EEUU, claro) cierra esta sección.

● La sección "**About Us**" como su propio nombre indica nos introduce en la historia de **Animecca Magazine** y sus duros comienzos. ¿Quién dijo que el mundo del manga & anime fuera fácil?

Si no estamos muy metidos en este mundo tendremos la obligación de visitar la sección de ensayos **"Essays"** para aprender un poco más.
El web, además de sugerir visitar a sus "Sponsors" nos ofrece otros **links** interesantes como:
Mangraffiti: donde se combina la animación japonesa y la cultura de las calles de América. **The Place:** una de las mayores tiendas virtuales sobre anime (juegos, pósters, etc.) **ADV Films:** uno de los más importantes proveedores de anime japonés para Norte América y Gran Bretaña. Si lo nuestro son las compras podemos ir a



"**Online Shopping**" donde además podremos ver comentarios sobre todo tipo de merchandising.
En la sección "**Residents**" están las webs personales alojadas en el servidor de **Anime On Line**, destacan: **San Francisco Laser Disk Anime Toys & Hobbies** en . Anime Powerhouse en . **Anime Nuke** un *"site"* bastante entretenido, su dirección: . También podemos dar una vuelta por . (interesante **galería de imágenes**) y . página dedicada a **Yohko The Devil Hunter**.
Le toca el turno a "**Resources**" dividida en las siguientes subsecciones:

Mangraffiti (comentada anteriormente). **Real Audio Themes** para estar a la última en todo lo referente a la música relacionada con el anime. "**FanSeeker**" nos permite encontrar amigos por la red, canales de IRC, y un largo etc. ¿Quieres conocer a los dobladores de tus personajes favoritos y contactar con ellos? Con un simple clic de ratón podrás acceder a esta información en "USVA Database". Las mejores webs se dan cita en "**Ichiban Award**", si consideras que tu *"website"* es el mejor, puedes participar para así aumentar el número de visitas de tu *web*. Y si te gusta dibujar y quieres ver publicadas tus creaciones, envía tus originales a "**Fun Art**".

A estas alturas y casi concluyendo nuestra visita, resulta interesante visitar los **grupos de discusión** o **"Forums"** que se nos ofrecen sobre Anime y videojuegos. Eso sí, tendremos que ser grandes conocedores del inglés para no perder la esencia de las conversaciones.

Por último tenemos las **galerías de imágenes "Galleries"** divididas en los apartados **"Anime"** y **"HK cinema"**. Os aseguro que os mantendréis pegados a Internet durante un buen rato.

Ismael Rodríguez.











CD RELEASE



CD's

-Shôjo Kakumei Utena
Saa, Watakushi to engageshite... (Pues, prométete conmigo...)-
Ref. KICA-396/397 3.570¥
Aparece el tres de abril un compacto doble de **La fillette Revollucionaire**. En el primero Drama y BGM y en el segundo compacto, como anunciamos recientemente, la compilación del musical basado en la serie que se celebró entre el 17 y 29 de diciembre del 1.997

-Sakura Tsûjin - Original Soundtrack
Ref. Victor Entertaiment, VICL-60024, 3.045¥
Contiene el opening **Kimi no mado kara** (Desde tu ventana) y **Koi wa kaze ni notte** (El amor entra en el viento) así como una recopilación de cortes instrumentales procedentes del BGM de la serie. 20 pistas.

-Jungle Taitei-Jungle Emperor Leo - Original Soundtrack
BGM Japan, BVCH-1529, 2.548¥
Música compuesta para la nueva animación, gran orquesta.

-Slayers Try Treasury Box
Character Vocal Shû
Ref. KICA-351, 3.059¥

-Theme from Lupin 3rd 97Õ
VPCG- 82102, 1.500¥
Con siete temas además de **Hitomi wo wasurenaide** (ending) y En no takaramono.

-Kodomo no Omocha O.S. Vol.2
Ref. Sony Records, SRCL-3760, 2.800¥
Empieza por el opening tema; el **Bura Bura Seinin** no uta e instrumentales con mucha vitalidad.

-Shimpi no Sekai El Hazard
El Hazard-Kôkyo gumikyoku.
Ref. Pioneer LCD, PICA-1131, 3.000¥
Piezas instrumentales recreadas a lo grande.

-Key the metal Idol - Bgm Data Disc II
Ref. Pony Canyon, PCCG-00394, 2.500¥
Es una banda sonora misteriosa, con cierta sensación de nostalgia.

-Doraemon - Best Collection
Ref. Nippon Columbia, COCC-14055 25000
Con el opening **Doraemon**, la famosa **Doraemon no Uta (La canción de Doraemon)**, por la que empieza, el tema **Bokutachi Chikyûjin** (Nosotros la gente de la tierra)
Con doce temas en total, con seis cortes de drama.

-Sakura taisen
Hana Saku Otome\Sakura <Chisa Yokoyama y Taikokukagekidan>
Dos temas. Se trata de un Minidisc.
Ref. BGM Japan, BVRD-1153, 1.000¥

-Sakura Taisen Soundtrack - Jôkichiku Onkan
Doble CD. 4.587¥

-Clamp Gakuen Tanteidan -Mini Soundtrack-
Ref. Picture Entertaiment, VIDL-10856, 1.000¥
El single del drama basado en la serie Bokura no Reki (Mi paso por el tiempo)

-Naomi Tamura - All you need is love.
Ref. Polygram, PODX-1029, 816¥
El tema de apertura de Magic knight Rayearth , una canción que no está mal. Está tanto en versión karaoke, como OVA, completa.

Memorial Box

-Mirai no Shônen Konan —Memorial Box—-
Ref. BCBA-1, 780mn., 3.8400¥
Nippon Animation 78Õ
La totalidad de sus episodios.

-Alps no shôjo Heidi (basada en la historia de **Johanna Spyri**)
Los 28 capítulos de la serie en siete CD´s
Ref. BCBA-2, 39.400¥
De **Takahata**, **Hayao Miyazaki** en la animación...

-Macross - Memorial box 15h Aniversary
Ref. BELL-1036, 909mn., 48.000¥
Los 36 episodios de la serie más un corte especial

-Shôjo Kakumei Utena
L´apocalypse:8
VC: KIVA-348 / LD: KILA-348 6.600¥
Incorpora en sus 100 mn. los capítulos del 26-29

-Shimpi no Sekai El Hazard (el mundo misterioso de El Hazard)
LD/Video, 5.775¥. Cap. TV. Primer volumen.

Video Juego

Shôjo Kakumei Utena hace su esperada aparición en los videojuegos en su adaptación para **Sega Saturn**. Se reproduce todo el universo de **Utena** con gags y toques serios en toda una trama. La historia recae en la temática que se explica en los capítulos ocho y nueve de la serie.
El jugador en cuestión es una chica que se traslada a este maravilloso instituto **Ohtori** y hace la vida de un estudiante del centro. El personaje, establece una relación con los diversos personajes de la serie (especialmete con **Utena**) y se convierte en miembro del **Seitokai** con **Juri**, **Tôga**, **Miki** y **Saiônji.** Pero también incorpora nuevos personajes, creados por **Bepapas.** Se trata de una nueva duelista, **Chigusa Sajôin** de 17 años que tiene una gran seguridad en la esgrima.
En el juego puedes tomar decisiones y cambiar el final de la historia e incluso puedes llegar a encontrarte con **Akio** o con **Sôji**.

CD-ROM

-Rui Araizumi Gashû 1; 2.039¥
-Rui Araizumi Gashû 2; 2.100¥
-Cyber Formula Anthology; 980 ¥
-Slayers DX, 1.529¥
-Sentimental Graffitti -Yakusoku (Promesa)- Internet Tokutenuchiwatsu 600¥
-Sentimental Graffitti - Image Art Works- 2940¥
-Sentimental Graffitti - CD TsukiMook. Omoidetachi to no Jûnikagetsu (Con los recuerdos de estos doce meses), 2.310¥
-Tokimeki Memorial Super Collection 2; 4.725¥
-Tokimeki Memorial Super Collection 1; Gentei han (limited collection)
-Tôkyô Babilon Illustracion Shû, 2.243¥
-Tokimeki Memorial Illustrations, 2.940¥
-Hyper Police Special Collectio , 1.575¥
-Blue Breaker Setteishû, 1.835¥
-Fire Emblem FE World , 897¥
-Five Star Stories Episode Guide, 1.575¥
-Mononoke Hime wo Yomidoku (explicaciones de la historia), 1.050¥
-Mononoke Hime wo Kaku kataru (explicación de los dibujos); 1.050¥
-Ghost in the Shell - Cyber Deluxe (compilación de pósters), de limitada, 9.450¥

-Sakura Taisen:
Anthollogy < Movic>, 900¥
Sakura Taisen Katsudô (en movimiento) Shashin Shû, 1.260¥
Sakura Taisen settei shiryôshû, (Data) 2.039¥
Sakura Taisen, Secret File (Cd rom), 1.509¥

-Martian Successor Nadesico:
Nadesiko de Ikô 1,2,3 900¥
Let´s Nadesiko 1,2 900¥
Ai no Comic 1,2 900¥

-Shashin Shû
Kikuko Inoue (La Sirene), 2.039¥
Hekiru Shîna (Proom, Proom), 1.365¥
Aya Hisakawa (Vivâchu), 2.243¥



BUBBLEGUM CRISIS



De **Bubblegum Crisis**, la serie de **OVA´s** creada por **Toshimitsu Suzuki** en el 1.987 se han escrito ríos de tinta... pero se ha descuidado su banda sonora de **Makaino Konji.** En algunos aspectos puede considerarse como una de las mejores



bandas sonoras de anime.
Editados por **Toshiba Emi** bajo el sello **Futureland**, de **Bubblegum Crisis** existe un volumen recopilatorio correspondiente a cada uno de los **OVA´s** con sus canciones vocales y piezas instrumentales más características. Instrumentales realmente buenas se mezclan con otras que no están al mismo nivel pero el balance es positivo. Encontramos una calidad más patente en las canciones vocales recopiladas en dos compactos. El **Bubblegum Crisis Complete Vocal Collection vol.1** (57') y el **Bubblegum Crisis Complete vocal Collection vol.2** (65'). El primero con trece cortes, del primer al cuarto OVA. Incluye: **Kon ya wa Hurricane, Mad Machine, Victory, Wasurenaide...** Interpretadas por **Kinuko Ômori**, las **Knight Sabers** y una tercera intérprete de lujo (**Twilling, Crisis)** Prácticamente inmejorable.

Del segundo volumen, con dieciséis cortes (del quinto a séptimo OVA) destacan **Bara no Soldier, Misterious Knight, Rock Me!** y **Say Yes!** (Hashimoto-Vision...), con algunos temas algo infantiles, otros regulares..., que se despegan de la tendencia del primer volumen mas rítmico y más de rock. Parecen hasta no pertenecer a la misma serie. También encontramos temas de las dobladoras de las **Knight Sabers** (**Yoshiko Sakakibara, Michie Tomisama, Hiramatsu Akiko**) pero no de **Kinuko Ômori**.

Para conseguir las canciones del octavo **OVA** , **Chase the Dream** (ed.) y **ByeBye my Crisis (Cknight Sabers)** hay que acudir a su recopilatorio correspondiente. Además de dos grandes canciones: **AishikiRival (Kinoko Ômori), Route California (Michie Tomisama).**

Algunas referencias:
BUBBLEGUM CRISIS - TYCY-5161
BUBBLEGUM CRISIS 8- TYCY-5152
El primero de los recopilatorios se puede encontrar en los CD´s chinos **SM-356** y el segundo **TYCY-5160** está descatalogado en su edición china **SM-132**.

Bárbara Pesquer



ACTRESS -un *remake* de KOR con vida propia-

Se han creado una multitud de mangas que toman como modelo otras obras, tanto en la historia como en los personajes. Pocas de estas obras "copia" son tan buenas como la original, aunque a veces salta la liebre y la superan. Con **Actress** justamente ha pasado esto. Creada por **Kenji Yamada,** se publicó en diciembre del 1.990 en **Jump Comics** por **Shogakukan.** El primero de la serie de volúmenes que engloba una historia que tiene mucho, pero que mucho parecido con la idolatrada **Kimagure Orange Road** de **Izumi Matsumoto**.

Este manga destaca de forma curiosa por darse estas influencias, más bien eclécticas (que no una burda copia por contra) y llegan a sorprender a uno desde la primera página y desde su mismísimo título. El estribillo del op. de **KOR** reza: *"Kagamino naka no Actress"* (La actriz del espejo) ... algo que no es una casualidad.



Sinopsis

La historia empieza cuando **Natsume** conoce por casualidad a una extraña y atrayente chica, **Yûko Takigawa**, con una larga cabellera, ojos claros... y que pese a tener 17 años aparenta tener algunos más. Casualmente esta chica resulta ser una nueva alumna de su instituto y en su clase. Él se siente muy atraído, pero una pesada cortina de acero no se separará de ella, así como una amiga de **Chisato**, una amiga de la infancia de **Natsume** que por un malentendido se emperrará en que **Natsume** está enamorado de ella y no le dejará ni a sol ni a sombra (la **Hikaru** de la historia...). Asimismo la chica irá entablando una buena relación con **Yûko**. Pero lejos de ser decepcionante por las similitudes que podemos encontrar respecto a **KOR,** hay algo sórdido que se oculta más allá de la historia en sí materializándose en la figura de un misterioso tipo que lleva gafas de sol y que recibe grandes sumas de dinero, algo que parece ser un soborno o chantaje y con el que **Yûko** de alguna forma está implicada.



Portada del Volumen 1 de Actress

Comentario

Es justamente la constante referencia al universo **KOR** lo que hace interesante a esta historia porque puede recrearlo, pero incluso lo mejora con una forma de tratar el hilo narrativo muy dinámico. No como lo que sería la obra de **Matsumoto**, más pausada y comtemplativa, además de tratarse los personajes con gran habilidad: **Natsume**, un chico sencillo y un poco cortito, **Yûko "Madoka" Takigawa** muy provocativa y directa pero con un halo que la rodea constantemente, el plomo de **Chisato** y sus compañeras.

Estilo

Pero un punto más que hace especial este manga es su estilo. Fuera de tratarse de un estilo sólido y definido es curioso ver cómo en las viñetas se entrecruzan tres estilos muy distintos: los de **Rumiko Takahashi**, **Mitsuru Adachi** y el del propio autor.

El protagonista con el estilo de **Takahashi** es para Natsume; **Chisato** (y compañía) con el estilo **Adachi;** y a la protagonista femenina, una especie de Madoka Ayukawa reencarnada, con otro estilo distinto (el del autor). Y aunque parezca extraño, lo más chocante es que queda bien.

De forma que, *voilà*, con un guión que no nos es desconocido encontramos un *remake* y pese a volver a ver sombreros volando oportunamente atrapados, es una historia realmente bien estructurada, clara, con un planteamiento que se mejora con algo de picardía, un sentido del humor abierto e incluso con algunos detalles realistas que introducen nuevos elementos de intriga; en resumen, algo más que historias de amores que se entrecruzan alejándose de lo trascendente y misticista que se perfila en el manga de **KOR.**

Bárbara Pesquer

RECESIÓN DE FANZINES



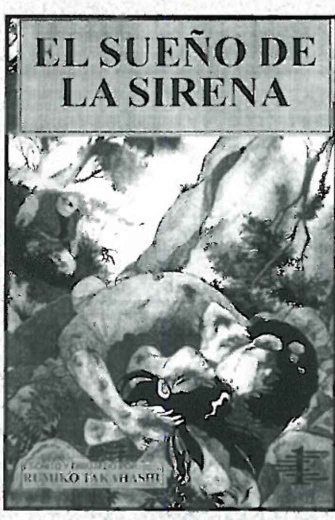
1. Information High nº1
Realizado por "**Keiichi**" de Girona. Fanzine de opinión con varios artículos (**Inuyasha, Pretty Samy**...) que incluye relatos (fanfics) de **KOR** y **Ah! my Goddess**.
Tamaño folio. 64 págs. 250.-ptas.



2. ABCB nº2
"El café-fanzine de la calle orange"
Realizado por la mailing list de **KOR** de Madrid. Pensado para fans de esta serie de **Izumi Matsumoto.**
Tamaño cuartilla. 20 págs. 195.-ptas.

3. Hentai Plus nº1
Realizado por la el grupo **Falcon** de Barcelona, contiene reseñas de vídeos, CD's , art-books y CD-Roms de género ***hentai*** además de un artículo sobre **Hiroyuki Utatane.**
Tamaño cuartilla. 24 págs. 190.-ptas.





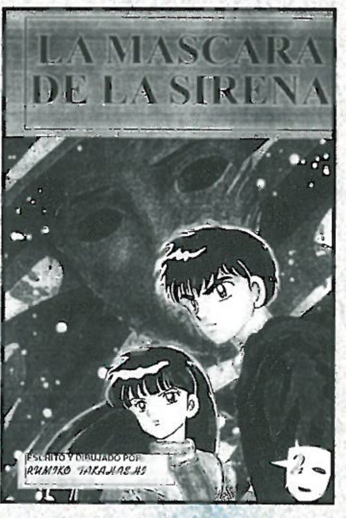
El sueño de la sirena nº 1:
68 págs. 250.-ptas.



El sueño de la sirena nº 2
36 págs. 150.-ptas.



La máscara de la sirena nº1
44 págs. 200.-ptas.

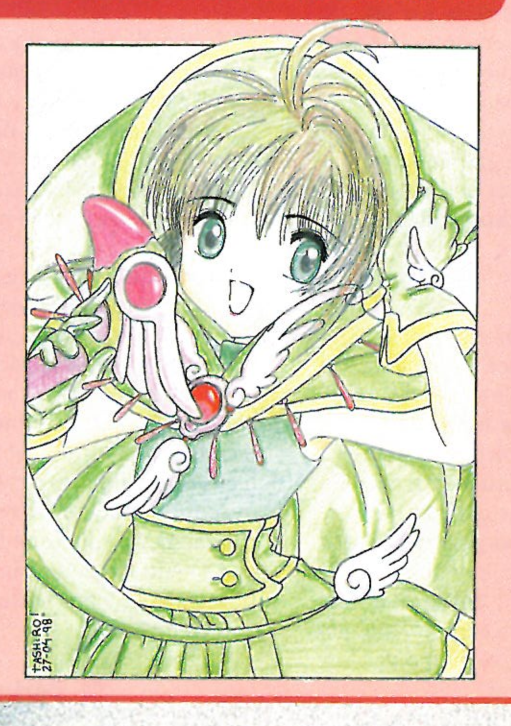


La máscara de la sirena nº2
48 págs. 200.-ptas.

4. El sueño de la sirena nºs 1 y 2 / La máscara de la sirena nºs 1 y 2
Realizado por **Angel Luis Martínez** con la colaboración de la **MLM** de Barcelona. Traducciones íntegras de los mangas de la saga de las sirenas de **Rumiko Takahashi**. Tamaño DinA4.

PIN-UPS DE CARD CAPTOR SAKURA

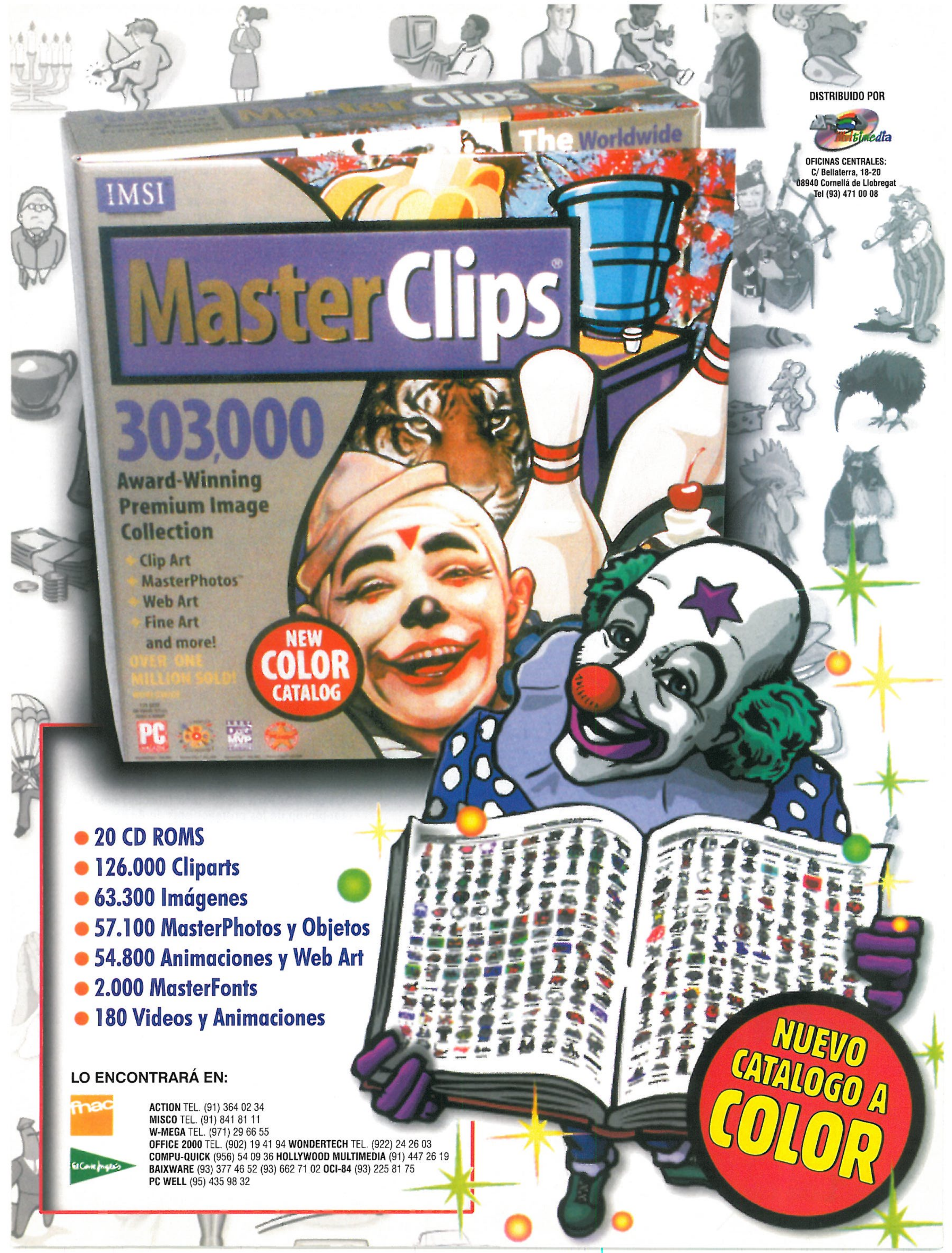
Ya hemos empezado a recibir pin-ups de CCS. Este mes publicamos el de **Tashiro!** de **Mollet.** Esperamos los pin-ups de vuestros personajes preferidos!



RENDERS DE LOS LECTORES

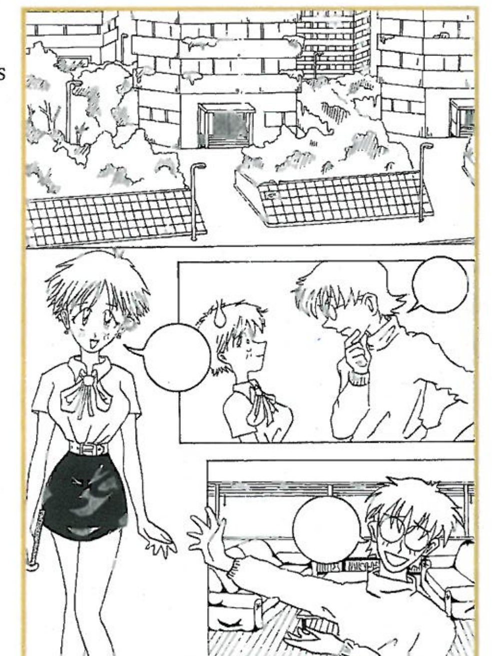
Kame House, por **Juan Manuel Sánchez Fernández** de Palma de Mallorca (Baleares).



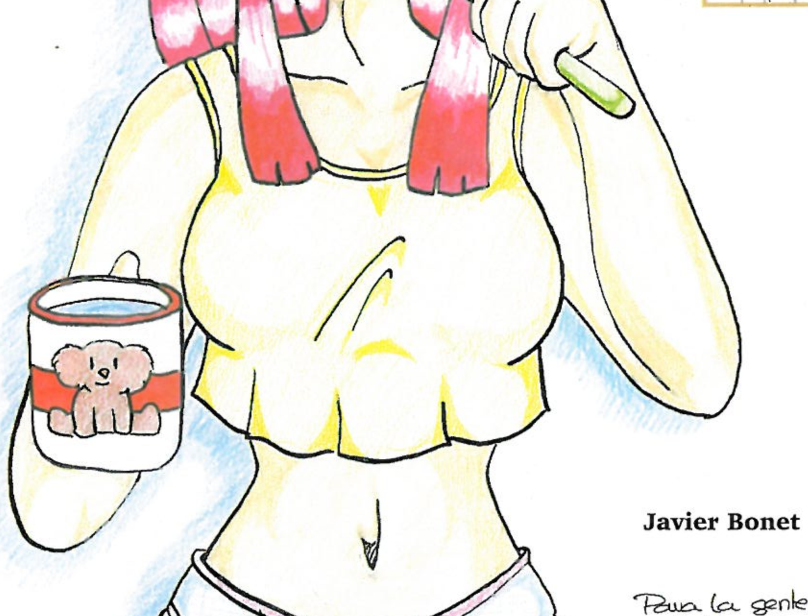

IMSI
MasterClips®
The Worldwide
303,000
Award-Winning
Premium Image
Collection
Clip Art
MasterPhotos™
Web Art
Fine Art
and more!
OVER ONE
MILLION SOLD!
NEW
COLOR
CATALOG
DISTRIBUIDO POR
Multimedia
OFICINAS CENTRALES:
C/ Bellaterra, 18-20
08940 Cornellá de Llobregat
Tel (93) 471 00 08
• 20 CD ROMS
• 126.000 Cliparts
• 63.300 Imágenes
• 57.100 MasterPhotos y Objetos
• 54.800 Animaciones y Web Art
• 2.000 MasterFonts
• 180 Videos y Animaciones
NUEVO
CATALOGO A
COLOR
LO ENCONTRARÁ EN:
fnac
El Corte Inglés
ACTION TEL. (91) 364 02 34
MISCO TEL. (91) 841 81 11
W-MEGA TEL. (971) 29 66 55
OFFICE 2000 TEL. (902) 19 41 94 WONDERTECH TEL. (922) 24 26 03
COMPU-QUICK (956) 54 09 36 HOLLYWOOD MULTIMEDIA (91) 447 26 19
BAIXWARE (93) 377 46 52 (93) 662 71 02 OCI-84 (93) 225 81 75
PC WELL (95) 435 98 32

DIBUJA TU MANGA

Estamos recibiendo muchos dibujos en la redacción y hay algunos realmente buenos. También incluiremos aquéllos cuyos autores nos hayan pedido consejo y/o comentario. Quizá descubramos a nuevos autores de manga entre vosotros... ánimo!



Javier Bonet de Barcelona, nos envía a una preciosa chica de pelo magenta que parece la hermana de Catgirl Nuku Nuku. Es tan guapa y está tan bien dotada como ella! Javier , para el manga que estás realizando del que nos has enviado 3 páginas te comentamos: los personajes son atractivos y su diseño es correcto. Te recomendamos profundizar más en los fondos (hacerlos más ricos en detalles) y en la perspectiva. Esperamos tus páginas!

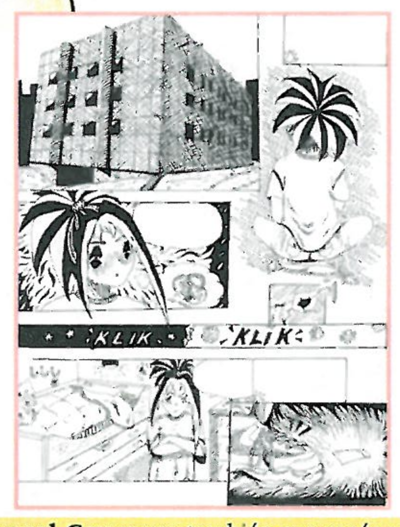


Javier Bonet

Para la gente de Dokan de:



Oscar Zamora de l'Estartit (Girona) nos envía un pin-up de los protagonistas de Bastard!.





Raquel Guerrero también nos envía sus páginas por e-mail ^ ^. De momento no te comentaré el argumento, ya que no me envías los diálogos, pero sí el dibujo. Te aconsejo detallar más los fondos y diferenciar más las líneas que pertenecen a los contornos (éstas siempre son un pelín más gruesas que el trazo utilizado para los detalles). Trabajas mejor el color que el blanco y negro. Esperamos recibir más páginas tuyas y ver tus progresos!

LA OPINIÓN DE LÁZARO

DE CÓMO HACER UN ARTÍCULO INCONEXO

Hola, amiguitos/as, aquí estoy de nuevo para hablar de lo primero que se me pase por la cabeza, que como esta vez no es algo concreto así me saldrá el artículo. Primero, hablemos de B. Ball, ya que los d.babosos estarán contentos. Primero, Mănga Films les va a traducir y vender

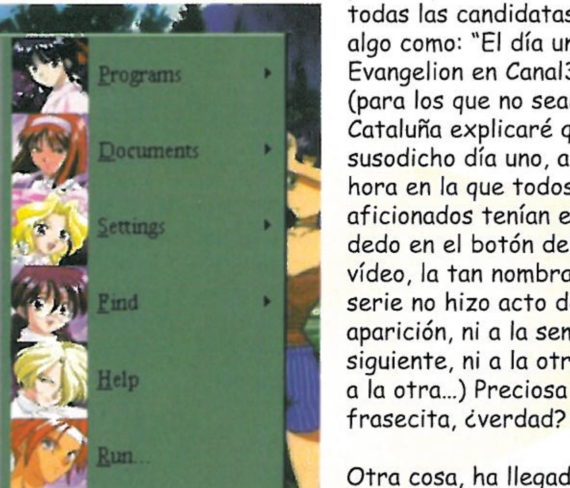


los capítulos (hablaremos de dichas traducciones y precios cuando sean reales y tangibles), y segundo, ahora resulta que sí que existe un manga de B. Ball GT, lo que pasa es que no es excesivamente legal, es más bien una cosa pirata hecha en Hong Kong o un sitio así pero que da el pego, así que en estos momentos está circulando por algún que otro rincón del país. Y, por lo que sé, Ana Mª Meca conoce su existencia, probablemente ya se han pasado más de una tarde discutiendo: "ventas millonarias - multa por piratas - desprestigio por haber publicado algo ilegal = X". Donde si X es una cantidad de dinero lo bastante alta quizá después de tantos y tantos gags en España veamos un manga de B. Ball GT. Y hablando de dicha serie, hace poco me enteré de que un ahora ex-amigo me había hecho socio del club de amigos, o de fans, o de algo así. Debería haber una ley que prohibiera inscribir a alguien de una manera tan sencilla, porque esto, pues bueno, es sólo el deshonor de estar en un club de gente así, pero imagínate que me hubieran apuntado a alguna secta o cosas por el estilo (aunque no estoy muy seguro de que eso no lo sea). Ya te pillaré, Celtas, ya.

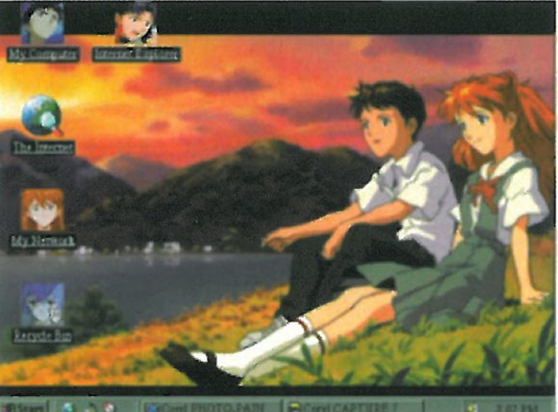
Pasando a otras cosas, en el último artículo os decía que si encontrabais u os enterabais de algo que mereciera la pena y se pudiera comprobar me lo dijerais. Pues bien, ya se ha dado el primer caso, y aunque no es demasiado escandaloso, sí es cuando menos curioso. Resulta que en uno de los teléfonos de la revista Neko, concretamente en el que se supone es el del almacén de reparto, cuando no hay nadie te sale el contestador. Hasta aquí todo bien, lo que pasa es que el mensaje te lo dicen en catalán y en francés, punto. ¿Y qué pasa si llama alguien de Tomelloso, por ejemplo, o de Villacañas?, que yo sepa todavía estamos en España, y salvo que esté muy equivocado me parece que Neko es una revista de ámbito nacional así que... ¿a cuento de qué este ignorar a un cliente potencial?. La única explicación que le veo es que por cualquier cosa hayan cambiado de número y ahora ese sea el de un particular.

Por último (hasta el mes que viene, claro), vamos a inaugurar un nuevo apartado, que se llamará "frases célebres". Muchas eran las candidatas, pero como no he sido capaz de decidirme, he optado por poner una del Valiente que, aunque se autolimitó a la comunidad autónoma de Cataluña, fue tal su magnitud y tan comentada entre los fans catalanes que llegó a todos los rincones del país y casi del globo. La tan renombrada frase que se ha ganado el primer puesto entre todas las candidatas es algo como: "El día uno Evangelion en Canal33" (para los que no sean de Cataluña explicaré que el susodicho día uno, a la hora en la que todos los aficionados tenían el dedo en el botón del vídeo, la tan nombrada serie no hizo acto de aparición, ni a la semana siguiente, ni a la otra, ni a la otra...) Preciosa frasecita, ¿verdad?

"Gente tan friki como para tener su Windows95 adornado así se quedó sin la serie de sus amores".



Otra cosa, ha llegado hasta mis oídos que quizá uso un lenguaje demasiado coloquial, basto y crudo, ante lo cual sólo tengo una respuesta: "voy a seguir escribiendo con mi habitual sinceridad y sin quitar ninguno de mis habituales tacos". ¿Por qué tan radical?, veréis, sin duda si fuera un entrenador de fútbol y mi equipo hubiera perdido podría decir: "El equipo no tocó bien la pelota, estuvieron excesivamente nerviosos y no hubo compenetración global, lo que se tradujo en una mala puntería de cara a puerta y numerosos fallos defensivos que dieron pie a nuestra derrota"; o también podría decir: "El equipo ha jugado de puta pena y por eso hemos perdido". En ambos casos estoy diciendo lo mismo pero... ¿a que se entiende mucho mejor de la segunda forma?, pues eso, si mi lenguaje os parece excesivo e incluso inapropiado lo siento, pero yo soy así y no pienso cambiar ni mucho menos tratar de aparentar que soy de otra manera por medio de mi expresión escrita.



"Esta imagen no viene a cuento de nada pero me gusta mucho y hace bonito".



Bueno, pues ya es hora de terminar, y ya sé que este mes he estado muy light (si es que me han ido muy bien las cosas y no me quedaba bilis en el cuerpo para hacer uno de los "míos"), pero tranquilos, que en el próximo artículo ya tendré nuevas y jugosas noticias que comentaros.
Hasta entonces, que os vaya bien, cacho frikis!

Lázaro Muñoz

FÓRUM OPINIÓN



1998-04-17 (viernes por la tarde)

- ¿te has comprado algo en Barcelona?
–Mmm, sí, unos tomos...
-¿De qué?
-Uno de **Zetsuai** y otro de **Bronze**.
-¿Cómo? ¡Pero eso está lleno de *maricones* sobándose!
-Hombre, si lo que quieres decir es que son **bishonen**, pues sí, pero los diseños de ***Ozaki*** son una pasada.
-¡Pero son dos tíos!, ¿No?
-Bueno, y qué pasa, ¿no tienes tú la colección entera de ***Angel***? Yo no te oía quejarte cuando dos chicas se "comprendían" sobre las sábanas.
-Sí, bueno, eso es distinto.
-Sí, ya, la diferencia es que ***Ozaki*** es una artista.

Conversación previsible, ¿No? Bien, ahora pensemos un poco ¿Por qué resulta creíble? Si lo pensamos resulta que es de lo más triste, así que cabría preguntarse ¿Somos intolerantes los Otakus?

Primero: como científico daré una definición. Considero ***Otaku*** en su acepción hispana al aficionado (más o menos radical) al manga.

Y ahora veamos: ciertamente puedo afirmar que haberlos "ailos" (que se note la sangre meiga), desde la causa más común que normalmente separa la línea de los Otakus y los no conversos. Citaremos algunas de las frases más comunes para ilustrar lo dicho:

"Si, he visto todas las series de la tele y pillo videos, pero el manga... es que es en blanco y negro..." Oye, ¿sabes qué significa argumento? Pues el del manga acostumbra a ser mejor; *"No, yo sólo manga, porque el anime es muy comercialÓ ¿comercial?Ó* Echale un vistazo al **Cubic Game** de ***Kimagure Orange Road*** y después me explicas si eso no es arte puro.

¿Arte, Art Books y Maquetas? *"Con lo caro que es, y sólo son dibujos"*, filisteo, hay más información en un libro de ilustraciones sobre el autor que en una entrevista de la NewType, por cierto *"No, yo sólo compro las revistas niponas, porque los fanzines de aquí sólo las traducen"* No es toda la verdad, cada uno tiene su estilo de expresarse y es a través de ésta en la que se debe notar la opinión del articulista, modificando así la misma noticia. Con respecto a las maquetas no es más que una genial oportunidad de participar en la creación de una obra de arte. Patosos abstenerse (sí, yo ¿Y?).

¿Y que hay de la música? **¡LA MÚSICA!** *"A mí sólo me gusta un tipo de música, y seguro que eso es pop chungo"* La oferta de BSO de anime es impresionante, no conozco ningun tipo de música que no haya escuchado en una cinta de *anime*, pero más allá de eso, ¿Quién no se emociona al escuchar aquella pista que corresponde al preciso momento en que *Él* la abraza a *Ella* mientras el mundo explota en una cadencia de fuego y lava? O se ha reído con una de las pistas divertidas (***Ranma***, eschuchad ***Ranma***) y de allí pasamos rápidamente a los *dramas*, momentos congelados en audio de los capítulos clave (y, qué importa no saber lo que dicen cuando lo entiendes perfectamente).

Podría detenerme aquí, pero estoy disfrutando y como nadie me ha puesto límite, yo sigo y vamos un poco más allá, ¿Cómo podemos entender las sutilezas a las alusiones de los autores a la tradición, si no tenemos una base sobre la cultura y costumbres de la sociedad del Sol Naciente? (Lo mismo vale para la historia, geografía o política). Y eso no es todo, ya que estamos en la biblioteca, pasemos a la sección de narrativa "Uh, eso son *libros*, no? A mí es que no me gusta leer", viva la educación; en mi modesta opinión hay autores que son imprescindibles en la literatura mundial, como ***El romance de Genji*** (de ***Murasaki Shikibi***, la primera novela moderna escrita en todo el mundo), las novelas de ***Oe o Murakami*** (maestros de la novela moderna), o ***Inoue*** y, sobre todo, el maestro de la prosa lírica, el hombre que hizo de su vida (y su muerte) una oda contra la degeneración de Oriente y la máxima representación del nihilismo estético presente en cualquier arte japonés: **YUKIO MISHIMA**...

Más allá y volviendo al principio llegamos a través de la música (no sólo hay **J-POP**) hasta las películas de imagen real, no considero que nadie se pueda llamar **Otaku** si no ha visto como mínimo una película de ***Akira Kurosawa***, y volvamos al *anime VS. Manga*. Los círculos siempre acaban cerrándose, atrapando vacíos del destino en su interior.

En síntesis, éste es un artículo de opinión dedicado a denotar la intolerancia creciente en un mundillo que continúa siendo minoritario. Se cumple lo de *"pocos y mal avenidos"*. Igualmente me veo obligado a citar el de *"Quien esté libre de culpa que tire la primera piedra"*. Efectivamente, pues ¿no es éste un artículo con tintes de elitismo en sí mismo? Al principio del cual yo mismo he *degradado* a un colega por comprar manga ***hentai*** (mea culpa, y así lo reconozco) ¡Pero pensad! ¿Qué derecho tiene nadie a juzgar los gustos de otros? ¿Cuál es la razón divina que parece entreverse en las declaraciones de ciertos sujetos del movimiento **Otaku**? Y si nosotros podemos llegar a caer tan bajo, ¿Cómo podremos presentar un frente unido y sólido frente a las confabulaciones televisivas/editoriales para marginarnos? ¿Y los juicios de APAs, comités de moral & decencia y demás jurados malinformados?

Consecuentemente, ¿Haremos algo en el momento que la sentencia aporte una condena, o nos limitaremos a gimotear y a culparnos unos a otros?
Bien, no todo está perdido, recordad la ilusión de los días del Salón, los proyectos empezados contra viento y marea y sonreíd, pues es este espíritu el que nos hará seguir adelante, digan lo que digan los demás, una vez con el viento adecuado en las velas de nuestro **Arcadia**, el espíritu de los verdaderos Samurais nos elevará y nos enseñará que se puede volar sin necesidad de aprovecharse de las espaldas de los más débiles, cooperación y organización siempre, pero no-elitismo, puesto que las fanfarronadas y las crecidas de Ego llevan inevitablemente al debilitamiento y al envilecimiento de algo que debería ser por encima de todo Arte, Diversión y Enriquecimiento mutuo (en el orden que cada cual considere oportuno).

O.G.B.è KYO

"Kyo, sí el hombre más antisocial y cínico del mundo". -Akane-chan.
ßà

"Toshi-kun, soccer ga suki desuka?..."
Kubô, **Shoot.**

IMSI

★★★★★

El Único Desinstalador Completo

INCLUYE

Protección Antivirus, Compresión, Optimización y Administración de Internet

¡NUEVO!

WinDelete V.4

"...los usuarios de computadoras no podrán encontrar una mejor opción"

PC Magazine, Abril de 1997

El Desinstalador de IMSI que Incluye protección antivirus, compresión, optimización y administración de Internet.

Compatible con Windows 95 y NT 4.0

WinDelete proporciona herramientas de limpieza que optimizan la configuración del sistema y permite al usuario borrar "basura" que se acumula en el ordenador.

WinDelete limpia:

- aplicaciones obsoletas
- archivos duplicados
- archivos de sistema innecesarios
- iconos no usados
- fuentes no necesarias
- cadenas perdidas y archivos temporales
- archivos de back-up olvidados
- archivos multimedia no deseados (clip-art,salvapantallas, archivos de vídeo y animación)
- diversos archivos cogidos de Internet, Compuserve y otros servicios en-línea

WinDelete ofrece todas las características importantes de cualquier buen desinstalador, entre ellas:

- instalar
- desinstalar
- mover aplicaciones
- localizar duplicados
- encontrar archivos huérfanos

Al contrario que muchos otros desinstaladores, *WinDelete* asegura que archivos de sistema vitales, compartidos, no se borren accidentalmente.

Sólo en _WinDelete_ encontrará el usuario "Internet Survival Features", que permiten control total de todas las mejoras de Netscape, permitiendo a los usuarios bajarse, instalar y actualizar Shockwave, VRML, Web FX y otros plug-ins, fácilmente y sin riesgo. También busca archivos inútiles y nunca usados que generalmente se bajan de servicios en-línea, incluyendo gráficos, páginas web, archivos de sonido, películas y archivos ZIP.



LO ENCONTRARÁ EN:





ACTION TEL. (91) 364 02 34 **MISCO** TEL. (91) 841 81 11 **W-MEGA** TEL. (971) 29 66 55
OFFICE 2000 TEL. (902) 19 41 94 **WONDERTECH** TEL. (922) 24 26 03
COMPU-QUICK (956) 54 09 36 **HOLLYWOOD MULTIMEDIA** (91) 447 26 19
BAIXWARE (93) 377 46 52 (93) 662 71 02 **OCI-84** (93) 225 81 75 **PC WELL** (95) 435 98 32

DISTRIBUIDO POR



OFICINAS CENTRALES:
C/ Bellaterra, 18-20
08940 Cornellá de Llobregat
Tel (93) 471 00 08

TEGAMI



Después de un salón del cómic bullicioso y lleno de novedades aquí estamos con el tercer número de Dokan. No podemos contar con la presencia de Lázaro Muñoz para este correo, pero aquí estoy yo dispuesta a dar guerra y a contestar todas vuestras preguntas. He recibido muchas cartas solicitando un apartado de "compro-cambio-vendo" en esta sección, pero no he recibido ningún anuncio. Podéis enviarlos cuando queráis.



Iván Bayo

Nos escribe desde **Barcelona** y nos realiza una serie de preguntas que pasamos a contestar:

1. Quizá Norma esté planeando publicar **I"s**, de **Masakazu Katsura**.
2. Cualquier libro de ilustraciones de **Satoshi Urushihara** es altamente recomendable.
3. La continuación de **Chirality** es todo un misterio por parte de Norma. Todos esperamos poder verla pronto, aunque me temo que antes publiquen **Plastic Little**, también de **Urushihara**, sin haber visto el final de **Chirality.**
4. De momento ninguna editorial se ha planteado publicar **Ayanashi no Ceres.**
5. No tenemos presentes libros de ilustraciones del maestro **Katsura**. Están los film-books de **Iria** que puedes encontrar en las librerías especializadas.
6. Por lo general, no creo que ningún Cd de música de **Evangelion** te decepcione, pero siempre se recomiendan las recopilaciones de los mejores temas.
7. El manga de **Evangelion** se publica actualmente en la revista mensual **Shonen Ace** en Japón. En España es probable que se continúe su publicación cuando se recopile el quinto volumen.

Reproducimos tu dibujo como fondo para esta carta. Espero recibir pronto el manga que tú y **Daniel Batanero** estáis realizando. Esperamos haber aclarado vuestras dudas.



Eli García

Desde **Barcelona** nos proporciona la fórmula magistral en la que, según ella se basan los detractores del manga y del anime: **manga=sexo+violencia+epilépsia** (asunto **Pocket Monsters**, **Pikachu**).

Eli, hay muchas opiniones respecto al manga y al anime, pero justamente aquéllos que lo critican con más fervor, son los que menos lo conocen. Sobre la emisión de **Dragon Ball GT**, las cadenas de televisión no siempre pueden cumplir con sus previsiones, por lo que tendremos que cargarnos de paciencia y esperar. El uso de las tramas y el proceso de entintado es personal y depende de cada autor. Aunque hay algunas técnicas básicas, cada uno las combina a su manera, quizá más adelante abramos una sección dedicada a la realización de manga o simplemente expliquemos algunas técnicas. Intentaremos desarrollar esta idea.

Pablo, el novio de Eli es ***otaku*** desde 1990 y nos pregunta por el fracaso de **DNA2** en Japón; el caso es que los nipones no están para según que historias y parece que la acción y la trama desarrollada por **Katsura** no surtió el efecto deseado. Respondiendo a tu otra pregunta, la "cara" formada por los *kanas* ***he no mo he*** se usa en las escuelas japonesas para enseñar los kanas a los niños pequeños; en el manga se usa como expresión de estupefacción o de "no entender algo". Es algo así como tener una onomatopeya en la cara...

David Borrull

David Barrull nos envía este **Doraemon** que, haciendo la vertical sobre una nube, sostiene un cartel de **Dokan** (todo un equilibrista el **Doraemon**, pese a sus 129kg. de peso!). **David** se confiesa fan de **Fujiko Fujio**, esperamos que te gustará el reportaje que incluímos en el número 2 de nuestra revista sobre este autor.

OTAKU ADDRESS

Ahí van las direcciones de este mes de los otakus que desean cartearse con vosotros, lectores:




Iván Bayo Roque
c/ Jaume Pinent nº27bis
08033 Barcelona

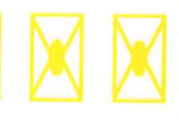
Daniel Batanero Díaz
c/ Pi i Molist nº114
08016 Barcelona



Jesús Ángel Pérez-Roca Fernández
Puerto de Santa Druz
c/ María Soliña, chalet 16
15179 Lians
La Coruña



David Barrull
c/ Rogent nº53, 6º, 1ª
08026 Barcelona



David Álvarez Frías
c/ Orbegozo nº21 B-B
20700 Zumárraga
Guipúzcoa

David
c/ Equador nº53 4º2ª
08029 Barcelona

Juan Antonio Celdrán
c/ San andrés Ed.San Andrés B, Bajos-B
Cala Rajada
07590 Mallorca (Baleares)
Sus mangas favoritos son Video Girl Ai, Dragon Ball, Street Fighter II V, Gamma, Dragon Fall...

Nota de la redacción para Juan Antonio: esperamos que alguien se anime a publicar el anime de **Video Girl Ai**. De momento están las ilustraciones de **Yoshitaka Amano** para **Final Fantasy VII**, que incluyen las portadas de los CD's.

E-MAIL ADDRESS

Iniciamos esta sección para todos los "internautas" que además sean otakus.

Rashel
Su "emilio" es rashel@iems.es
Slayers está entre sus series preferidas y adora a las Clamp.

TABLON DE ANUNCIOS

"Busco socios para mi Club de Manga y Anime.
Interesados/as escribir a la siguiente dirección junto con un sello de 35 ptas. y recibiréis el primer ejemplar de presentación de nuestro fanzine".

Laura Domínguez Pachón
CLUB OTAKUS WORLD
c/Miguel Hernández nº8, 1º, 1ª
08120 La Llagosta
(Barcelona)









CLUB ★★★

A petición de **Mauricio Muñoz** "*Seiya*", publicamos la dirección del club japonés Pro-Seiya que reseñábamos en nuestro primer número:

Yoko hamashi Aobaku
Utsukushigaoka
5-35-1
Rumieru Ai
Azamino 2F
SEIYA CLUB

Mauricio, además de ser fan de Seiya y de la obra de **Masami Kurumada**, también se confiesa fan de **Xinnai** "*Ranma-chan*" de Cádiz, una de nuestras lectoras, de la que esperamos recibir notícias ...



... en breve.

Ada Coleto Rubio



Ada Coleto Rubio de Barcelona. La traducción del dojinshi de **Miyu** es una cuenta que tenemos pendiente con vosotros, sobre todo si, como a tí, Ada, os gusta **Miyu**. Comentamos tu dibujo: la proporción es correcta, tienes un bonito estilo dibujando caras, pero la postura de tu personaje es muy rígida; aunque me doy cuenta que su carácter es majestuoso (parece tratarse de una diosa o de una guerrera divina) debes tener en cuenta que no por ello ha de perder naturalidad (la caída de los hombros, una de las rodillas podría estar flexionada...) Ánimo! y a la mesa de dibujo! Y el próximo dibujo envíamelo a tinta!

David Riaño

De momento no tenemos notícia sobre la edición de los OVA's de **Tekken'3D**. Tampoco está prevista la continuación de **New Angel**, de momento.
Estudiaremos tus sugerencias sobre incluir películas, aunque de momento te ofrecemos los clips de animación que incluímos en el CD.

David Álvarez Frías



David Álvarez Frías, de Guipúzcoa nos pregunta nuestra opinión sobre "Gatsu, el guerrero negro", o sea ***Berserk*** de **Kentaro Miura**. El dibujo es muy correcto y lleno de detalles, lo que indica la profesionalidad del autor. Aunque un poco exagerado en ocasiones, este manga mantiene la afición y el ritmo en la narración. Recientemente se ha estrenado su versión animada en Japón y también ha salido a la venta su banda sonora... Respecto a la continuación del **Shonen Mangazine**, sí, yo también seguí todos los números que publicó **Planeta de Agostini**, pero el cierre de una publicación siempre responde a la misma causa: la falta de ventas. Tu dibujo de **Magic Knight Rayearth** está muy bien, aunque un poco blanco para mi gusto; intenta poner más contrastes en el próximo que me envíes.

Angel X

De Valencia, nos hace unas preguntas después de una *luenga* carta. La continuación de **X de Clamp** la veo muy lejana, además, si se prosiguiera quizá se reeditase en otro formato. **Kamikaze** de **Satoshi Shiki** es una gran obra y goza del dibujo espectacular al que nos tiene acostumbrados este autor. Desde aquí animamos a los editores para que se publique.

David

De Barcelona. Un yen son, aproximadamente unas 110 pesetas, o sea que has de multiplicar poco.
Cambiando de tema, ya habrás podido instalar el **Shockwave** (lo incluíamos en el nº2) y ver los e-mangas; ¿qué te han parecido?.
No he visto merchandising de **Ackman** en las librerías especializadas.Respondiendo a tu última pregunta,

Faustino Marqués Villarnovo

Faustino Marqués Villarnovo, de Valencia. **Masamune Shirow** no está muy activo últimamente en lo que a manga se refiere. Todos esperamos que reemprenda pronto sus actividades tanto en el dibujo como en la ilustración. Tu dibujo es muy limpio y agradable a la vista, quizá le falten algunas sombras.



Dibujo de Julia Alcoba, de Madrid

Y esto es todo por este mes. Nos vemos en el número 3!
Youkoh-Kurama

Hermoso Sobre!

Dokan Tegami art gallery

Collage realizado por Guillermo Álvarez Vera

Carlos Casado Osuna

Antonio Martínez Fuertes, Murcia

Sergio Esteve

Ya tenemos ganador !!

María c. Viaña de Madrid



En breve recibirás un fantástico lote de merchandising!

Las encuestas que continuemos recibiendo entrarán en próximos sorteos.

No os perdáis el próximo número de DOKAN!!

INSTRUCCIONES CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de Internet para poder visualizar algunas partes del CD, aunque no se disponga de conexión a Internet. Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón "IE4.01". También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el directorio NS.
Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puede instalarlo desde la siguiente dirección:
http://www.macromedia.com/shockwave/download/
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón "Complementos" del programa de instalación.
Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. Si instala Internet Explorer éste ya incluye ActiveMovie que permite utilizar archivos AVI, WAV, AIFF, MID, MOV y MPEG.

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y a continuación escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)
En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

Instalar
Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de su ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.

Icono
Crea un icono en el escritorio para poder acceder al programa de una forma rápida.

IE 4.01
Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).

Complementos
Una vez realizada la instalación de IE 4.01 pulse este botón para instalar Macromedia Shockwave (necesario para visualizar E-Manga) y si lo desea instale el soporte para lenguaje Japonés.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles y se pedirá confirmación para comprobar los que están instalados (pulsad SÍ).
Si quiere instalar Macromedia Shockwave marque en las casillas de "Componentes Multimedia" (en el centro de la página) que indican "Macromedia Shockwave Director" y "Macromedia Shockwave Flash".



Si quiere instalar el soporte de lenguaje japonés marque en la casilla de "Compatibilidad con múltiple idiomas" que indican "Compatibilidad con el idioma japonés".
Una vez escogidos los componentes a instalar pulse el botón "Siguiente" y los programas se instalarán en su ordenador.
Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la vcelocidad del CD-ROM y del ordenador.

Salir
Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde podemos ver un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparecerá la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, nos muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir de Dokan hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.
En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparecerá una pantalla de aspecto diferente pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).
Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:

E.Manga
Una vez escogido el E-Manga que queremos ver, pulsando sobre la palanca aparecerá la pantalla de visualización. La pantalla de visualización muestra en la parte superior una serie de botones y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar esta pantalla hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no ha instalado Macromedia Shockwave en su ordenador el programa intenta conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Web´s para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo el Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permite ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres use la opción "Fuentes" del menú "Ver" de Internet Explorer y escoja "japonés (Selección automática)".

Jukebox y Vídeo
Simplemente hay que escoger uno sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para poder escuchar o ver ese archivo. En general será una pantalla del Control de ActiveMovie (que se instala con Microsoft Internet Explorer) y permite escuchar diferentes tipos de formatos de audio y vídeo. En la pantalla de ActiveMovie basta con pulsar sobre el botón de Ejecutar (Play) para poder disfrutar del sonido seleccionado.

Art Gallery
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y, el botón en forma de cruz, permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el número que indica la imagen actual podemos introducir el número de la imagen al que queremos ir.
Si pulsamos en la imagen con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará al espacio disponible en la pantalla.
Manteniendo el botón derecho pulsado pordemos movernos por la imagen en caso de que esta sea más granade que la pantalla.

Made In Japan
Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encontrarán los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD, es necesario tener instalado Microsoft Plus para poder cambiarlos. En caso contrario hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.



Especial procesadores de Texto (II)

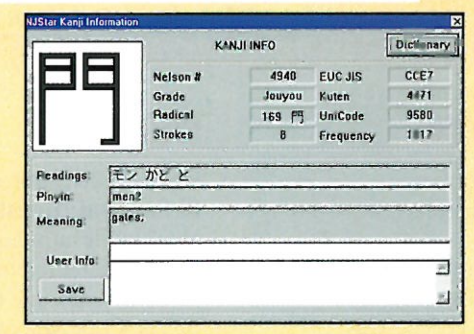
Continuando con el especial del número anterior, este mes os ofrecemos los procesadores de texto Word Mage, NJStar y JWP.

NJ STAR 4.2

Es muy parecido al **Word** en lo que a entorno gráfico y utilidades se refiere. Posee varios tipos de fuentes entre las que elegir, se puede cambiar el color de éstas y hacerlas más o menos grandes.
Con este programa podemos conseguir atractivos documentos en japonés.
Esta aplicación no incluye el front end processor, sino que usa un botón con el que podemos elegir el modo de entrada de caracteres (**romaji**, **kana** o **kanji**).
Admite extensiones de archivo **.jis** y **.euc**.

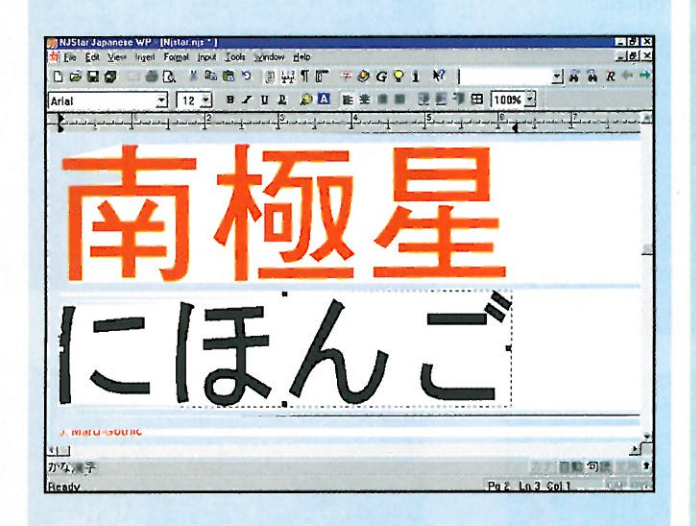


Tabla de radicales de NJStar

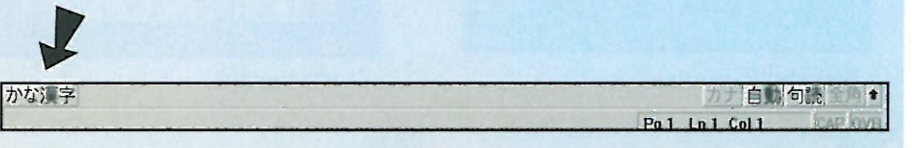


Información detallada sobre el Kanji seleccionado





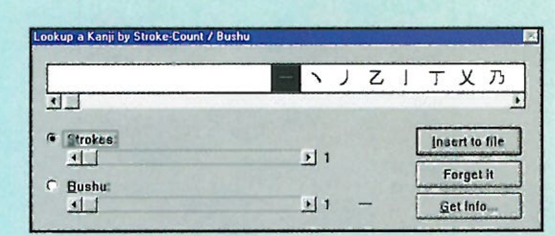
Este botón permite la entrada de caracteres en Kona, Kenji y romaji



WORDMAGE 4.5

Trabaja con un entorno al más puro estilo "McIntosh", pero con el que podemos trabajar en nuestro PC (seleccionar el archivo "hires" de los dos ejecutables que se nos han grabado en el disco duro).
Sus características son similares a las de sus homónimos; tablas de kanji, diccionarios... sólo que éste programa incluye lecciones de japonés para aprender lo básico del idioma. Esta demo incluye las primeras.

JWP 3.1 (demo)

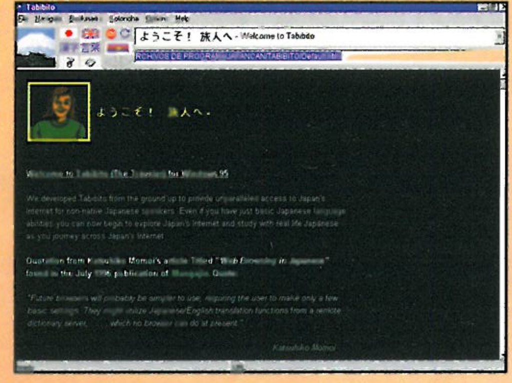


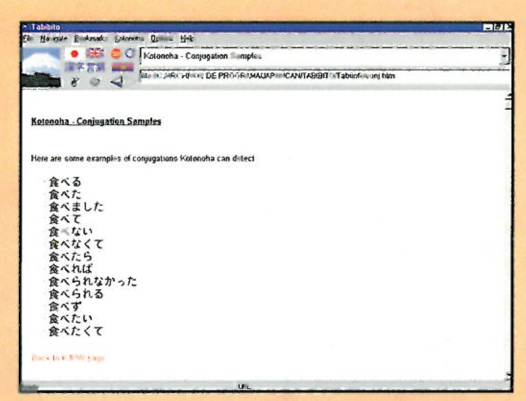
Finalmente ofrecemos este popular procesador de texto que algunos lectores nos han solicitado. Esta aplicación sí usa el front end processor para la entrada de caracteres, pero tan sólo para el modo **kanji**.
Incluye búsqueda de kanjis tomando como referencia su número de lista o su número de trazos, además de una información muy específica de cada Kanji a través del botón **"Get Info"** del cuadro de diálogo que aparece al escoger un kanji de la búsqueda que hemos realizado anteriormente.

CONTENIDO DEL CD

TABIBITO: WEB BROWSER

Contiene información sobre links a los que podemos acceder, con internet si tenemos conexión y a través de los archivos del programa "off-line". La aplicación tiene modo de funcionamiento idéntico a la web (incluye los botones "adelante" y "atrás" además de links dentro del propio programa-página. En forma de agradables textos explicativos se ofrecen nociones sobre el funcionamiento de diccionarios electrónicos como el **Kotonoha.** En el texto observaremos palabras marcadas en rojo para los links internos (no hace falta conexión a internet para acceder a ellos) y otras marcadas en azul (sí hace falta conexión para éstas).





Kotonoha
Kotonoha - Conjugation Samples
Kotonoha
Tabibito Information
ようこそ！ 旅人へ - Welcome to Tabibito

APLICACIONES DE ESCRITORIO

Salvapantallas, fondo de escritorio, cursores en mil y una formas distintas, originales sonidos para windows...**Armitage**, **Gokuh** o **Crayon Shin Chan** pueden acompañaros en las tareas más arduas que realicéis en vuestros ordenadores, haciéndose así quizá un poco más ligeras. A disfrutarlos!





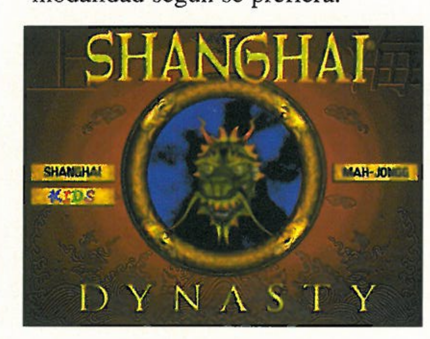


JUEGOS

Un poco de estrategia nunca viene mal. El **Shangai Dinasty** (demo *muy* jugable) desafía nuestra memoria y capacidad de retención para descubrir las relaciones que hay entre todas las fichas. Cada vez que eliminemos un par de ellas una pequeña animación acompañada de efectos sonoros las eliminará. Elimina todas las fichas y habrás ganado! El juego se ofrece en varias modalidades: **"para niños"**, **"Dinasty classic"** y **"Mah-Jong".** También está la opción **"Pandemonium"** que nos ofrece una demo del Shangai Dinasty classic. El programa ofrece un menú desde el que se puede ir cambiando de modalidad según se prefiera.

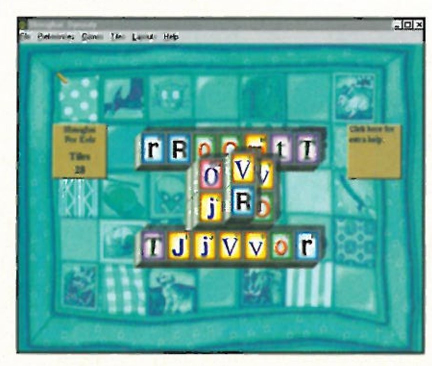


Mah-Jong





Classic Shangai



Forkids "Para niños"



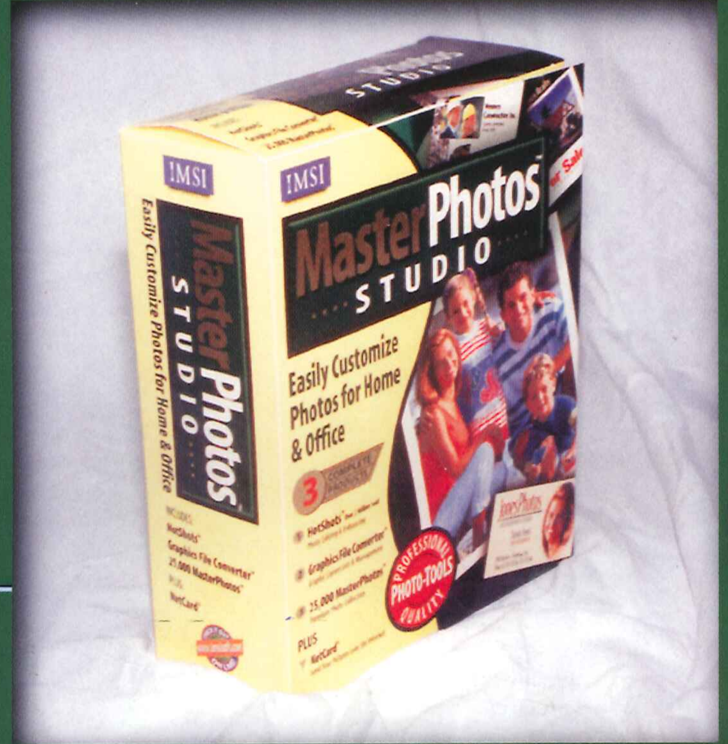
Pandemonium

MasterPhotos STUDIO

DISTRIBUIDO POR



OFICINAS CENTRALES:
C/ Bellaterra, 18-20
08940 Cornellá de Llobregat
Tel (93) 471 00 08



Organice
con Graphics File Converter

Conversión

Convierta imágenes entre los formatos gráficos más populares. Así podrá leer casi cualquier formato gráfico.

Cree Catálogos

Cree librerías y organice las imágenes que utilice con más frecuencia. Con unas herramientas muy eficientes de gestión que le permitirán acceder a librerías de hasta 32.000 imágenes, fuentes, sonidos y vídeos en un sólo catálogo.

Diseños fotograficos

Gracias a los cientos de modelos predefinidos podrá crear en segundos espectaculares diseños de gran impacto visual. Dispondrá de marcos, fondos, etc. para dar a sus fotos una apariencia nueva e insólita.

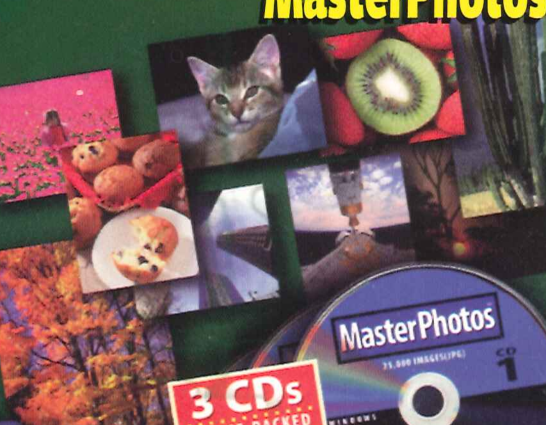
Mejore y retoque

Edite sus propias fotos para añadir retoques de color, luz, efectos especiales, deformaciones, texturas y más.
Ahora puede fácilmente obtener fotos de calidad a partir de sus viejas fotos en color o de fotos con desajustes de luz o color.



Trabaje desde el primer momento con una librería que incluye 3.500 imágenes de calidad profesional y 22.500 fotos a resolución de pantalla. Más de 60 categorías, incluyendo Animales, Fondos, Comida, Fiestas, Gente, Plantas, Religión, Paisajes, Tecnología, Transporte y más.

comience con 25.000 MasterPhotos



LO ENCONTRARÁ EN:

fnac



ACTION TEL. (91) 364 02 34 MISCO TEL. (91) 841 81 11
W-MEGA TEL. (971) 29 66 55 OFFICE 2000 TEL. (902) 19 41 94
WONDERTECH TEL. (922) 24 26 03 COMPU-QUICK (956) 54 09 36
HOLLYWOOD MULTIMEDIA (91) 447 26 19
BAIXWARE (93) 377 46 52 (93) 662 71 02 OCI-84 (93) 225 81 75
PC WELL (95) 435 98 32



CD - MANGA !

Incluimos ShockWave y soporte para idioma Japonés!



Jukebox



Sakura Taisen,
Marmalade Boy,
Evangelion
(Op./Ed. completos!),
Fushigi Yuugi,
Queen Millenia,
Macross...

Art Gallery

más de 300 imágenes!

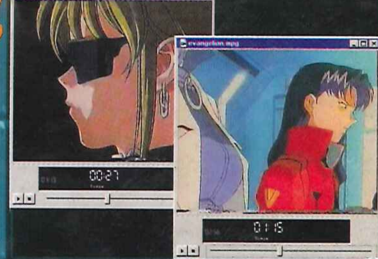
Sailor Moon,
Bubblegum Crisis
y muchos más...







Vídeos



Tráilers de Manga Films
Evangelion /Armitage

Especial Sailor Moon
+ de 20 clips
Ataques
Tranformaciones...

E-Manga

Apparasaito
Bloody Circus
Cut
Brain Powered











Made in Japan



Temas de escritorio
Armitage III
Chrono Trigger



Juegos
Shangai Dinasty
Koplios Story
Mahjongg

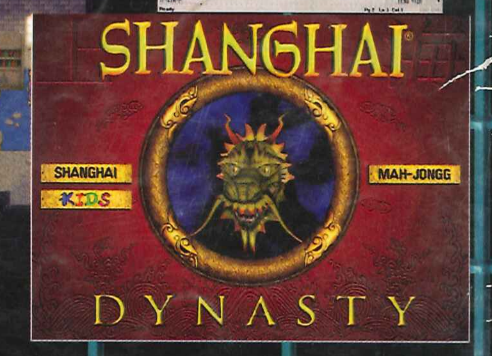
Especial procesadores de Textos (II)
Njstar
Wordmage 4.5
JWP 1.31

Otaku Webs

The Minnie May Shrine

The Lebia Maverick homepage





*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95


NADESICO
T'S 200 YEARS IN THE FUTURE
Martian Succesor NADESICO ©Yomiuti /King Records


Martian Successor
NADESICO
IT'S 200 YEARS IN THE FUTURE


THEIR DESTINY WAS
X
FOREORDAINED 1999


X
THEIR DESTINY WAS FOREORDAINED 1999
X CLAMP © Clamp